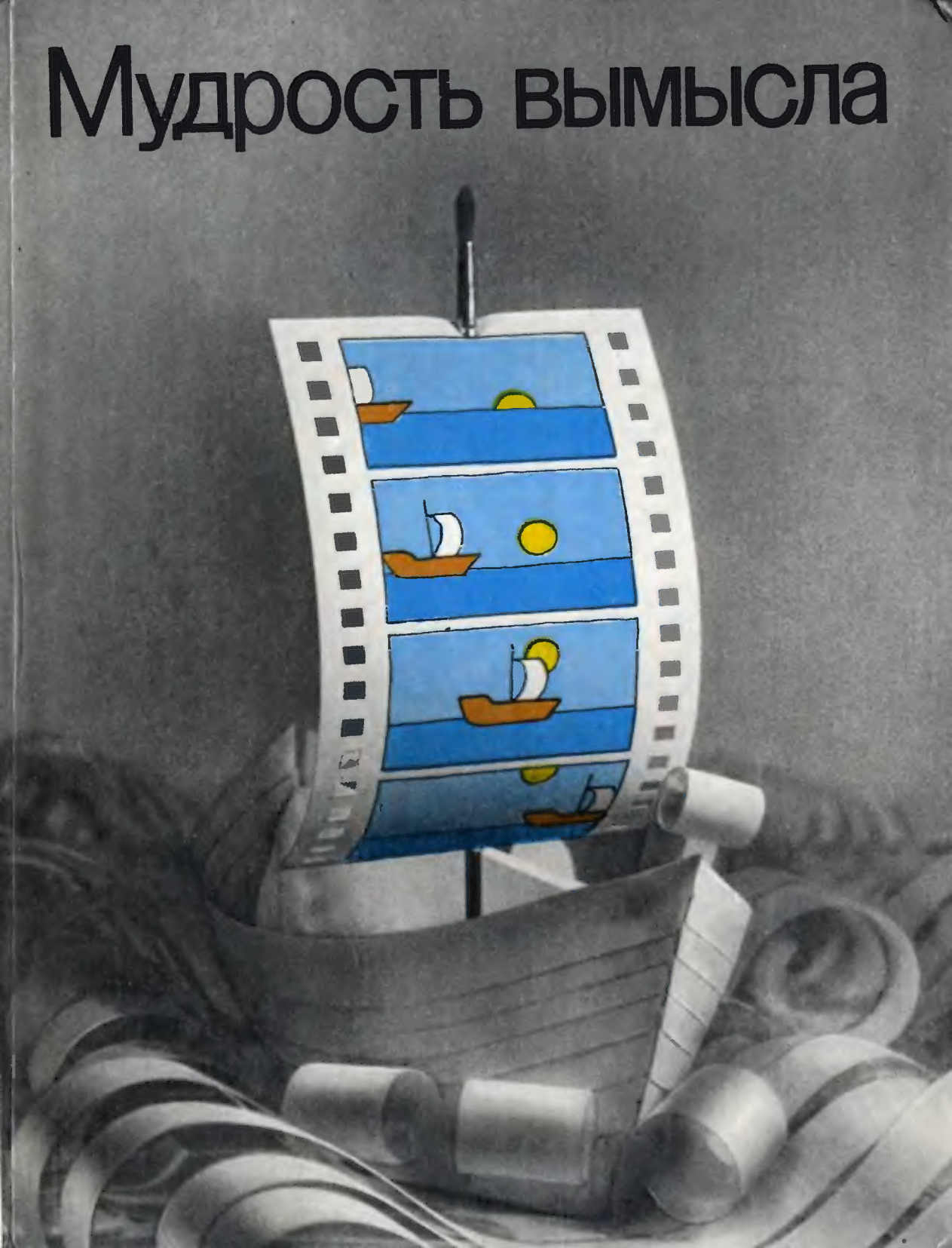
Мудрость вымысла



Мудрость вымысла

Мастера
мультипликации
о себе
и своем
искусстве

Москва
«Искусство»
1983

ББК 85.59
М 89

Составитель и автор
вступительной статьи
С. В. Асенин

Рецензент:
канд. искусствоведения, доцент
В. С. Колодяжная

М $\frac{4910020000\text{-}093}{025(01)\text{-}83}$ 66-82

© Издательство «Искусство», 1983 г. Составление
© Издательство «Искусство», 1983 г. Перевод на русский язык

Содержание

С. Асенин — 7 — Фантазия и истина
Л. Атаманов — 31 — Биофильмография
Момент одухотворения
А. Алексеев — 37 — Биофильмография
Размышления о мультипликации
Э. Ансорж — 42 — Биофильмография
Фантазия окрыляет
В. Бахтадзе — 45 — Биофильмография
Идти собственным путем
И. Брдечка — 50 — Биофильмография
Вчера, сегодя, завтра
А. Буровс — 53 — Биофильмография
Художник начинается с детства
Д. Вукотич — 61 — Биофильмография
Загребская школа рисованного фильма
К. Георги — 65 — Биофильмография
Кукла может всё
П. Гримо — 67 — Биофильмография
История одного фильма
И. Гурвич — 70 — Биофильмография
Творческий поиск
и национальные традиции
Т. Динов — 75 — Биофильмография
Горизонты мультипликации
У. Дисней — 81 — Биофильмография
Ода кинематографу
Б. Довникович — 85 — Биофильмография
Меня интересуют характеры
И. Иванов-Вано — 89 — Биофильмография
Особенности рисунка
в мультипликации
К. Кавамото — 94 — Биофильмография
О японской мультипликации
Р. Качанов — 96 — Биофильмография
Серьезность доброго смеха
Д. Ковасnаи — 102 — Биофильмография
Удивиться самим себе
В. Курчевский — 104 — Биофильмография
Там, где кукла не игрушка
Ж.-Ф. Лагиони — 110 — Биофильмография
О себе и о своей профессии
Н. Мак-Ларен — 113 — Биофильмография
Свет и форма

Ю. Норштейн	116	Биофильмография Реальность, созданная художником
А. Петров	121	Биофильмография От «Учителя пения» до «Полигона»
Й. Попеску-Гопо	127	Биофильмография Мой человечек и я
А. Птушко	131	Биофильмография Творчество и техника
Р. Раамат	136	Биофильмография О живописи в рисованном фильме
Л. Рейнигер	142	Биофильмография «Приключения принца Ахмеда»
Р. Сервэ	145	Биофильмография Одержимость вымыслом
Н. Серебряков	151	Биофильмография «Выдумка — возлюбленная разума»
Б. Степанцев	155	Биофильмография Понять законы гармонии
И. Трнка	160	Биофильмография Народное искусство
Й. Трулка	163	Биофильмография Движение — душа мультипликации
Д. Хабли	165	Биофильмография Цель творчества
А. Хайдаров	170	Биофильмография Становление казахской мультипликации
Д. Халас	174	Биофильмография Мультфильм и время
Ф. Хитрук	178	Биофильмография Разговор о профессии
Н. Ходатаев	187	Биофильмография Искусство мультипликации
А. Хржановский	196	Биофильмография Верность избранному пути
М. Цехановский	201	Биофильмография От «Мурзилки» к большому искусству
М. Янкович	206	Биофильмография Школа и стиль

С. Асенин

Фантазия и истина

Около десяти лет назад режиссеры, собравшиеся на мультипликационном фестивале в румынском городе Мамайя, озабоченные тем, что искусствоведческая мысль редко затрагивает сферу рисованного и кукольного кино и развивается медленнее, чем им хотелось, решили выпустить расширенный фестивальный бюллетень и рассказать в нем о себе и своем творчестве. Они назвали его «Мы — сами» («Nous mêmes»). Пример этой давней рукописной публикации, сознание того, как важно собрать воедино размышления самих творцов об искусстве, которому они посвятили жизнь, и подсказали идею создания предлагаемого вниманию читателя сборника. Это собрание воспоминаний, автобиографических заметок и эссе, подчас вторгающихся и в область теории искусства.

Книга была задумана вместе с талантливым киноведом Николаем Павловичем Абрамовым, влюбленным в мультипликацию, писавшим о ней, а в 50-х годах выступавшим и в качестве драматурга*. Его неожиданная смерть в 1977 году прервала работу над сборником в самом начале.

Итак, перед нами творческие кредо режиссеров, работавших или работающих в разных странах, в различных социальных условиях и принадлежащих к разным поколениям и направлениям в искусстве. Разумеется, их эстетические позиции и взгляды трудно привести к какому-то одному знаменателю, построить по строго обозначенному ранжиру. К тому же публикуемые статьи, фрагменты и интервью были написаны в разное время и по разным поводам и отнюдь не могут считаться исчерпывающими самоопределениями и характеристиками этих художников. Известно, что не все даже большие мастера склонны и умеют формулировать свое творческое кредо словесно, многие предпочитают, чтобы о них судили лишь по их фильмам, а не высказываниям.

И все же для молодого, стремительно развивающегося искусства мультипликации такой сборник, думается, не менее важен, чем аналогичные собрания для других видов кино и других искусств. Стремление ввести в наш искусствоведческий обиход новый обширный материал, дающий богатую пищу для размышлений и обобщений, представляется вполне своевременным еще и потому, что рисованное и кукольное кино нашей страны и социалистических стран в целом внесли и вносят в искусство мультипликации свой заметный и исключительно ценный вклад, а интернациональное взаимообогащение и творческий обмен в сфере мультипликации возрастают по мере роста ее влияния и популярности, чему может и должна служить по своему характеру и содержанию эта книга.

Интернациональный характер сборника, включение в него наряду с выступлениями большого числа советских режиссеров разных поколений статей и заметок мастеров мультипликации других стран дает возможность как

* Ему принадлежит сценарий одного из самых известных фильмов Л. Атаманова — «Золотая антилопа».

кинематографистам, так и любителям кино познакомиться с различными взглядами, характером творчества, стилистическими поисками ярких и своеобразных художников. Этому же способствуют краткие биофильмографии, в которых приведены лишь самые основные сведения, и кадры из фильмов, дающие представление об изобразительной стилистике мастера. Предлагаемый вниманию читателя сборник, естественно, не может быть исчерпывающим. Исключительно важная, ведущая роль режиссера в современном кинопроцессе подсказала необходимость сосредоточить внимание прежде всего именно на режиссерских высказываниях, хотя, бесспорно, суждения художников, сценаристов, представителей всех профессий, участвующих в создании мультфильма, также представляют огромный интерес и ценность для теории и практики мультипликации.

В задачи вступительной статьи не входит разбор всего многообразного материала сборника. Это лишь по необходимости беглый обзор нескольких главных тем, затрагиваемых выступающими в нем режиссерами, и характеристика некоторых процессов, связанных с развитием этого вида кино.

Как и любая сфера духовной деятельности, мультипликация отражает острые конфликты современной идеологической борьбы. Противоборство разных принципов в отдельных фильмах нередко приобретает скрытый, замаскированный характер. Фантастичность мультипликации на первый взгляд, казалось бы, способна вывести ее за пределы прямой схватки идей. Однако более внимательное знакомство с этой областью искусства, стремительно развивающейся в современном мире, показывает, что это не так. Сегодня мультипликация, постоянно привлекающая к себе всеобщее внимание, отнюдь не меньше, чем другие виды кино,— один из самых боевых участков идеологического фронта.

И здесь, как и во всем искусстве, борьба идет за и против человека. Антигуманизм буржуазной идеологии, ее разрушительная, античеловеческая направленность дает себя знать и в этом виде художественного творчества. Мультипликация самым непосредственным образом включена в систему буржуазной «массовой культуры». Продукция крупных мультипликационных коммерческих фирм (прежде всего американских) становится все более заметным и действенным элементом, «ходким товаром», ежедневно поставляемым международным средствам массовой информации, в первую очередь телевидению, которое наряду с прессой и киноэкраном играет в буржуазном обществе важную роль в обработке сознания миллионов зрителей.

«Насилие вперемешку с непристойностью»— так лаконично охарактеризовал нью-йоркский журнал «Бэк стейдж» содержание мультипликационных программ, передаваемых по американскому телевидению. «Что нового в мультипликационном кино?» — спрашивает в своем кинообозрении «Нью-Йорк таймс» от 19 октября 1975 года и отвечает: «Секс, обжорство и компьютеры». Отрицая и отбрасывая подлинно народные традиции и ценности национального искусства, «массовая культура», стремясь целиком подмять под себя мультипликацию, навязывает ей свои низменные «принципы». От откровенной рекламы буржуазного образа жизни до прикрытой затейливым философствованием проповеди идей экзистенциализма, фрейдизма и других распространенных на Западе концепций и до прямой спекуляции на естественной тяге человека к мечте, к фантазии — все в таких фильмах нацелено на фальсификацию реальности, отвлечение от неразрешимых в пределах буржуазного строя острых социальных проблем и конфликтов.

Вместо реального, несовершенного мира зрителю предлагают в нарядной, праздничной упаковке мир райских миражей, сказочных грез и иллюзий, его глушат пустопорожним развлекательством, ему внушают идеи врожденной агрессивности человека, и все больше сегодня культ насилия, секса, эгоизма, индивидуализма и других буржуазных «ценностей», утвердившийся в реакционном кино Запада, перекочевывает в мультипликационные сериалы крупнейших голливудских и японских студий.

В последние годы культ насилия все чаще стал проникать и в детские мультфильмы, демонстрируемые по телевидению. Это вызвало беспрецедентный поток писем возмущенных родителей на телестудии Соединенных Штатов и других западных стран. В противовес этому как вестников добра, справедливости, уважения к человеку и его духовному миру восприняли юные телезрители скандинавских стран демонстрировавшуюся у них серию советских кукольных фильмов с популярными героями Чебурашкой и Крокодилом Геной. Многие школьники прислали на телестудии и в редакции газет письма, в которых отмечали, что эти обаятельные, полюбившиеся им персонажи учат благородству, честности, верности и дружбе.

Утверждением высоких гуманистических принципов пронизано все творчество советских режиссеров-мультипликаторов, выдающихся мастеров мультфильма других социалистических стран, прогрессивных деятелей мультипликационного кино, представленных в настоящем сборнике. Знакомство с их творчеством и взглядами на искусство поможет лучше понять пути развития современной мультипликации.

Высказывания мастеров затрагивают ряд принципиально важных проблем теории искусства. Что отличает мультипликацию от других видов кино? В чем особенности ее художественной природы, ее образной специфики? Немногочисленные искусствоведческие исследования, существующие у нас и за рубежом, пока еще не дали однозначного ответа на эти вопросы. Естественно желание выяснить эту специфику в сопоставлении мультипликации с натурно-игровым и документальным кино.

В своем стремлении определить «свойства кино» крупнейшие западные теоретики исходят из представлений о «регистрирующих обязанностях кинематографа», о его зависимости от «сырого материала действительности» *, о том, что «природа фотографии продолжает жить в природе кинематографа» **.

* *Кракауэр З.* Природа фильма. М., «Искусство», 1974, с. 68—69.
** Там же, с. 52.

При всем различии мировоззрений и общих исходных позиций с ними в этом пункте в принципе солидарны и некоторые советские теоретики кино. Определяющую специфическую черту киноискусства, по мнению А. Мачерета, составляет «исключительная способность изображать действительность «при помощи» ее самой и благодаря этому достигать непререкаемой достоверности, правдивости, убедительности и впечатляющей силы» *.

Подобные формулировки, на мой взгляд, излишне категоричны. «Безусловность» в искусстве всегда относительна. Достоверность фиксации действительности не отменяет, а создает своеобразие условности некоторых видов кино. Как справедливо замечает В. Ждан, «в синтетической структуре кинообраза происходит сложное взаимодействие различных форм условностей. В результате этого взаимодействия необычайно расширяется и смысловой подтекст образа, его действенно-проникающая сила» **. Условность искусства неразрывно связана с его важными художественно-эстетическими и социальными функциями и продиктована уже самим фактом, что искусство не действительность, а ее отображение. Вне условности вообще не существует ни одно искусство. «Даже фотография, — подчеркивает В. Ждан, — в своем «чистом» виде (не говоря уже о фотомонтаже или фоторепортаже) не безусловна» ***. Разумеется, фотографирование в кинематографе (в том числе и хроникальном) тем более не механическое репродуцирование реального, это сложный творческий процесс художественного осмысления явлений социальной жизни.

У рисованного и объемно-мультипликационного кино свой особый «комплекс условности», основанный на вымысле, «правдоподобии неправдоподобного». Интересны в этом отношении приводимые в сборнике размышления Михаила Цехановского о том, что при создании мультфильма «вся основная техника киноискусства получает совершенно иное назначе-

* *Мачерет А.* Реальность мира на экране. М., «Искусство», 1968, с. 10.
** *Ждан В.* Кино и условность. М., «Искусство», 1971, с. 14.
*** Там же.

ние, по-иному используется», его замечания об «изменении в мультипликации роли всех основных кинематографических профессий» и о различном характере фантазии во время работы «над графическим и фотографическим фильмами».

Мультипликация по своей художественной структуре действительно не имеет ничего общего с непосредственным воспроизведением «самой материи действительности», внешних черт «физической реальности» или, как говорится в уставе АСИФА *, «методов непосредственного отображения живого действия». Прямое воспроизведение действительности стоит за пределами ее художественных особенностей. Кракауэр прямо заявляет, что фильмы, которые «осуществлены в виде рисованных мультипликаций, не соответствуют понятию «фотографический фильм» **.

Кино, искусство «движущейся фотографии», невозможно представить себе без фотографирования. Мультипликация же может существовать и без применения средств фотосъемки. Эмиль Рейно в своем «Оптическом театре» наносил рисунки прямо на куски желатина, которые он вставлял в полотняную ленту. И позже Лен Лай и Норман Мак-Ларен создавали мультфильмы без помощи кинокамеры, либо рисуя пером или красками на смытой пленке, либо выцарапывая изображения на засвеченной пленке. У нас этот прием, открытый еще в 20-х годах Николаем Воиновым, частично использует сейчас в своих фильмах Наталья Бодюл.

Мультипликация — «нефотографическое кино» совсем не потому, что в нее не включаются фотографии, документальные изображения, кинокадры и т. д. Наоборот, в последнее время благодаря внедрению так называемого коллажного метода и стремлению режиссеров к широкому синтезу в мультипликации элементов различных видов кино все чаще в мультфильм монтируются фотоснимки, нередко стилизованные, особым образом обработанные и подчиненные таким образом общему характеру и замыслу картины. Речь идет о другом. Фотографирование как прямое воспроизведение действительности в самом процессе создания мультфильма занимает совсем иное, чем в натурно-игровом и документальном кино, второстепенное место. Сама съемка как фотомеханический способ фиксации изображения для мультипликации в значительно большей мере суть техническая сторона дела, чем для остальных видов кино, где она имеет важное эстетическое значение и служит специфическим средством художественного выражения *. В мультипликации «фотографическая природа кино» как бы теряет свою силу и уступает место совсем другим элементам, определяющим особенности этого вида киноискусства, прежде всего творчеству художника.

Специфическая техника создания мультфильма — покадровая съемка, в сущности, вид монтажа объемных или плоскостных изображений, изготовляемых художником и рассчитанных на то, что при воспроизведении они создают на экране иллюзию движения, «одушевления» персонажей. Еще в 1931 году в своей книжке «Мультипликационные фильмы», выдержки из которой приводятся в сборнике, Александр Птушко писал, что «термин «мультипликация» может быть с успехом заменен термином «кадросъемка».

Но разложение движения на составные элементы может быть достигнуто и другими способами, в том числе обычной киносъемкой или движением камеры, причем анализ движения, сопоставление его различных моментов, как это сделано, например, в фильме Нормана Мак-Ларена «Па-де-де», полностью включает такие фильмы в сферу визуального мышления и оригинального творчества режиссера-мультипликатора.

Все усложняющаяся и совершенствующаяся современная техника требует дополнительных оговорок и уточнений. Так возникло более развернутое определение, которое было предложено Джоном Халасом во время обсуждения этого вопроса в Международной ассоциации мультипликационного кино (АСИФА): «Мультипликация в современном смысле этого слова представляет собой всевозможные типы покадровой съемки мгновенного, остановленного движения, всевозможные специализированные эффекты, образы и персонажи, созданные электронным способом с помощью компьютера, видеокамер и модулей, голографии и лазеров. Мультипликацию можно создать, используя все разнообразие технических способов, любые возможные средства и материалы, благодаря которым удастся добиться одушевленного, мультипликационного кадра».

И хотя и это определение вряд ли следует считать исчерпывающим, в нем справедливо подчеркнуто, что средства и материалы, характеризующие современное мультипликационное кино, стали необычайно разнообразны. Прежде всего важно, что они представляют собой изъятые фантазией из реального контекста действительности, эстетически переработанные ее элементы, приобретающие новое, обобщенно-метафорическое осмысление. Мультипликация — это своего рода искусство в квадрате, изобразительное искусство, как бы помноженное на средства выразительности и технические возможности кино, в неповторимо своеобразном синтезе изобразительных, литературных и звуко-музыкальных начал. В основе его лежит изобразительность, получающая новые измерения — временную и пространственную протяженность. Эта протяженность воплощена в разные формы движения, создающие эстетически преобразованную реальность — киномир мультфильма.

Возможности мультипликации, ее художественные особенности делают ее искусством, пересоздающим в призме фантазии элементы реального. Именно отсюда возникает тот «тотальный креационизм» *, о котором, ссылаясь на французского теоретика мультипликации Андре Мартэна, говорит в своей статье о Загребской школе рисованного фильма Душан Вукотич. Мир творческой фантазии возникает для него «с первым движением карандаша», требуя не пассивного репродуцирования, а активной интерпретации художником жизненных процессов и явлений.

Исключительная роль в мультипликации художника, создающего изобразительную основу фильма, дала некоторым мастерам и теоретикам повод классифицировать рисованное кино как «новую разновидность изобразительного искусства» (Кракауэр), как «новую пространственно-временну́ю форму изобразительного искусства» (Цехановский), как искусство, которое «создает движение, не существующее в реальной действительности» (Ральф Стивенсон).

Но поскольку пространство и время в мультипликации выражаются через движение, естественно, возникает понятие нереального времени и нереального пространства. Вопрос заслуживает того, чтобы на нем остановиться подробнее.

Мультипликация не копирует реальность и в силу этого, разумеется, не дает точного слепка реального движения. Движение в мультипликации условное, вымышленное, созданное художником и в этом смысле «нереальное». Однако характер этого движения может меняться от более или менее натурально воспроизведенного до абстрактно вымышленного, притом что фантазия художника тоже опирается в своем полете на существующие в действительности формы и процессы, бесконечно их варьируя и видоизменяя в пределах фантастически-вероятного, сказочно-правдоподобного, и должно иметь какие-то точки соприкосновения с реальным.

Неизвестное и несуществующее может быть воспринято лишь по аналогии или ассоциации с реальным, элементы которого оно в себе несет. Фантазия мультипликатора трансформирует привычные формы бытия предметов, придавая им нередко характер нематериальных явлений, переключая из области объективного в сферу субъективного, в план сознания. На эту «дематериализацию» первично вещественного, придающую образам мультфильмов особое обаяние и парадоксальность, обратил внимание еще С. Эйзенштейн, отмечавший, что «замкнутую предметную изобразительную

* АСИФА — Международная ассоциация мультипликационного кино.

** *Кракауэр З.* Природа фильма, с. 246.

* Мне уже приходилось писать об этом в книге «Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации» (М., «Искусство», 1974, с. 97—98).

* От «creation» — творение, творческий акт *(франц.)*.

форму Диснея заставил вести себя как нематериальную вольную игру свободных линий и поверхностей». И пришел к выводу, что это «одна из основных пружин комизма его произведений» *.

Именно в силу того, что мультипликация — искусство, в котором, как в лирической поэзии и музыке, сильно начало выразительное, глава болгарской школы мультипликации Тодор Динов, убежденный, что мультипликатор во имя более яркого и правдивого отображения реальности способен творить «новое, до этого не существовавшее в объективном мире движение», говорил, что главное, к чему он стремится в своем творчестве, — это «создать портрет человеческой мысли». Понятно, что при решении такой задачи пространственно-временные соотношения фильма основаны на другом принципе, чем в обычной замкнутой структуре фильма-сказки. Рассматривая мультипликационную экранизацию сказки, мы можем говорить о воображаемом фабульном времени, включающем все события и перипетии сказочного повествования. Тогда как в фильме иной структуры, например в одном из ранних фильмов Андрея Хржановского «Стеклянная гармоника», сопоставляющем представления о времени и «безвременье» в истории человечества (образ башенных часов с обломанными стрелками), в сущности, возникает категория «мыслимого» времени, свойственная мультипликации как одной из форм визуальной поэзии, способной выразить сам процесс мышления человека.

Еще многообразнее предстает время в фильме Юрия Норштейна «Сказка сказок». Оно то сжимается в один неповторимый момент детства (когда одна рука идущего по земле мальчишки — в руке матери, а другая держит надкусанное яблоко), то почти с календарной точностью включает в себя историческое время (начало войны с уходящими в дождь и сумерки солдатами), то вновь устремляется в мир вымысла, в безграничные просторы фантазии. Время, причудливо отраженное в человеческом сознании, и реально и нереально.

* *Эйзенштейн С.* Избр. произв. в 6-ти т., т. 3. М., «Искусство», 1964, с. 427.

Именно это свободное переключение из одного плана в другой и составляет, думается, одну из своеобразных особенностей мультипликации, отличающую ее, как уже отмечалось, от некоторых других форм художественного выражения.

История искусства знает различные разновидности — жизнеподобного и метафорического — в пределах одного и того же вида творчества. К фантастико-метафорической ветви кинематографа принадлежит мультипликация. Аргументируя не «материей реального», а «материализацией вымысла», она невольно приходит к сопоставлениям сходного и полярного, стремясь подобными внезапными сближениями раскрыть суть вещей.

В высказываниях некоторых мастеров признание богатства и многообразия выразительных возможностей рисованного и кукольного кино переходит в размышления о «самостоятельности» мультипликации как вида искусства. В этом вопросе нет единогласия. Так, Джон Халас говорит, что мультипликационное кино следует рассматривать «в одном ряду» с натурно-игровым, «с литературой, музыкой, балетом и искусством ваяния», воспринимая его как отдельный вид художественного творчества. Рене Лалу заявляет, что «противопоставление мультипликационному кино игрового — выдуманная проблема». А Юрий Норштейн, утверждая, что мультипликация — «образное мышление не менее интересное, чем живопись, кинематограф или театр», тем самым опять-таки подчеркивает «самостоятельность» мультфильма, значительность различия между этой и другими областями кино.

Подобная точка зрения возникла не вчера. Еще Чаплин сравнивал одновременное существование разительно несхожих форм театрального искусства — балета, оперы, драмы — с «сосуществованием» различных форм кинематографа. А простой ссылки на пространственно-временной характер мультипликации и напоминания, что движение пластических форм здесь так же запечатлено на пленке, как и в других видах кино, думается, явно недостаточно ни для определения специфики мультипликации, ни для уточнения ее роли и места в самой системе экранных искусств.

Проблема, таким образом, упирается в сам факт несомненного художественного своеобразия, подразумевающего существование не только собственных оригинальных жанров, но и видов и подвидов. «Промежуточное» положение мультипликации, как бы стоящей «между» изобразительным искусством и кино, отнюдь не недостаток, а отличительная природная черта, особенность этого искусства. В книге «Эстетика мультфильма» К. Герчева приходит к выводу, что «с эстетической точки зрения «движущиеся фотографии» — частный случай кинематографического движения вообще» *. Но тогда остается выяснить совсем простой вопрос: мультипликация ли — частный случай кино или кино — частный случай мультипликации? В книге «Очерки теории кино» С. Гинзбург приходит к выводу, что мультипликация превосходит другие искусства, и в том числе искусства изобразительные, своей особой «способностью отлета фантазии от реального материала действительности» **. Многолетнее изучение художественной природы мультипликации привело его к выводу, что «по характеру творческого процесса, образной и жанровой природе, выразительным средствам и художественной технике мультипликация настолько отличается от игровой и документальной кинематографии, что ее, быть может, следует считать не одним из видов киноискусства, но особым искусством, пользующимся для воплощения своих произведений кинематографической техникой» ***.

Сходную позицию по этому вопросу занимают и многие другие киноведы и критики. Так, Ранко Мунитич, югославский историк и теоретик рисованного фильма, пишет, что «мультипликационное кино настолько специфично, что многие специалисты в этой области (включая самого Мунитича.— *С. А.*) определяют его как некое специальное, совершенно независимое «восьмое искусство» ****.

* *Герчева К.* Естетиката на анимационния филм. София, «Наука и изкуство», 1979, с. 21.

** *Гинзбург С.* Очерки теории кино. М., «Искусство», 1974, с. 190.

*** Там же, с. 194.

**** «Бюл. АСИФА», 1977, № 1, с. 26.

Однако при всем своеобразии мультипликации думается, что ставить вопрос о ее «независимости» от киноискусства можно лишь чисто умозрительно, фигурально. Совершенно прав Рауль Сервэ, когда он говорит, что «рассуждения о независимости мультипликации» кажутся ему «столь же лишенными смысла, как и дискуссии насчет пола ангелов».

В синтезе различных видов кино, тенденция к которому все более глубоко и полно проявляется в последнее время, мультипликации не случайно принадлежит ведущая роль. В силу отнюдь не только технических, но и сугубо художественных причин этот синтез происходит часто именно на основе мультипликации. Многими своими выразительными средствами, всем своим художественным «бытием» мультипликация кровно связана со всеми видами кино (в том числе не в последнюю очередь — с кинематографом научно-популярным), ее развитие происходит в общем русле экранного искусства.

Идея «двух киноискусств», как и уподобление мультипликации другим видам кино, вряд ли поэтому имеет основания претендовать на научную состоятельность. Представить мультипликацию вне общей сферы развития киноискусства невозможно.

Думается, что суть проблемы, которую предстоит решить теоретикам, заключается, с одной стороны, в возможно более полном и точном определении специфики мультипликации, а с другой — в более широком и обоснованном представлении о сущности и возможностях кинематографа, один из видов которого — мультипликация.

Мультипликация старше натурного кино. Ее столетие отмечалось в 1977 году, на родине рисованного фильма — во Франции, в городе Аннеси, где раз в два года проходит один из крупнейших мультипликационных фестивалей мира. Французские критики и историки кино считают, что отсчет времени надо вести с момента изобретения аппарата, способного «одушевлять» рисунки. 20 июля 1877 года талантливый изобретатель, инженер-самоучка Эмиль Рейно сделал во Французской акаде-

мии сообщение о своих работах и продемонстрировал сконструированный им аппарат праксиноскоп — нечто вроде механической игрушки с лентой, испещренной картинками, и вращающимся зеркальным барабаном. Спустя месяц с небольшим, 30 августа, изобретателю был выдан официальный патент.

В дальнейшем Эмиль Рейно усовершенствовал свой аппарат и, по выражению Жоржа Садуля, в 1883 году заставил «выйти свой праксиноскоп из бисквитной коробки» *, послужившей «первоначальной основой» всей конструкции; он создал «Оптический театр», фигурировавший в 1889 году на Всемирной выставке в Париже, а затем, начиная с 1892 года — в течение семи с половиной лет в «кабинете фантастики» Музея Гревен на бульваре Монмартр.

Рисованные пантомимы Рейио, длившиеся от семи до пятнадцати минут, были не только раскрашены от руки, но и имели, хотя и примитивное, приспособление для синхронизации звука и изображения. Его ленты, пишет Жорж Садуль о Рейно, дают «первое смутное представление о принципах современного звукового кино... Если бы как следует восстановить на экране его фильм «Бедный Пьеро», он, без сомнения, мог бы конкурировать с лучшими фильмами Уолта Диснея» **.

Хотя эта восторженная оценка и чрезмерна, следует признать, что и позже большинство картин начального этапа развития мультипликации не поднималось до художественного уровня наиболее оригинальных лент Рейно. Рядовая продукция мультипликационного кино представляла собой всего лишь забавно движущиеся картинки, в которых зрителя поражал сам феномен «одушевления», воспринимаемый как фокус. Предметы обихода производили свои обычные действия без участия человека, рисованные животные повиновались воле дрессировщика, перо «само» рисовало карикатурные фигурки, дым от сигареты курильщика сплетался с волосами девушки и т. п.

* In: Emile Reynaud, peintre de films. Paris, "Cinématheque française", 1945, p. 14.

** *Садуль Ж.* Всеобщая история кино, т. 1. М., «Искусство», 1958, с. 149—150.

В Америке, в мастерских «Вайтаграфа», где впервые была применена покадровая съемка, а затем и в Европе влияние игрового кино, и особенно комической, надолго определило содержание и стиль рисованных лент.

Уже Рейно в трех своих последних фильмах наряду с рисунками применял фотографии (метод комбинации рисунка и фото в дальнейшем использовали и развили и Джон Стюарт Блэктон и Эмиль Коль), хотя это и не спасло его от конкуренции с «фотографическим кино», все активнее утверждавшимся и явно имевшим производственные и коммерческие преимущества по сравнению с уникальным, сугубо индивидуальным творчеством изобретателя-одиночки, вынужденного собственноручно изготовлять свои оживающие пантомимы. По свидетельству сына художника, Поля Рейио, его отец в приступе черной меланхолии разбил ударами молотка свой «Оптический театр» и продал его конструкции на вес как металлолом, а свои маленькие шедевры — ленты, содержавшие до 700 цветных кадров, — выбросил в Сену. И все же некоторые рисунки и техника, которой пользовался Рейно, сохранились. Автору этих строк посчастливилось увидеть их во Франции на замечательной выставке, организованной в 1977 году, на празднике столетия мультипликации. Уникальные экспонаты — праксиноскопы Эмиля Рейио, привезенные из парижской синематеки, — казались наивными детскими игрушками, но мы смотрели на них с восторгом и уважением — ведь именно они открыли новую страницу в истории искусства.

В отличие от Рейно, стремившегося создать основанные на интриге жанровые сценки, Эмиль Коль переносит на экран условный стиль журнальной карикатуры с его обобщенным схематизмом и гротескностью. Первые персонажи Коля — фантоши — напоминают рисованных марионеток. Основатель рисованного кино, он в то же время дает импульс и начало одному из самых мощных его направлений, идущему от карикатуры и сохранившему свое значение и в наши дни.

Принципиально новый элемент эстрадно-цирковой аттракционности внес в мультипликацию американский режиссер Уиидзор Мак-Кей в

своем фильме «Джерти — дрессированный динозавр» (1909). Вот как описывает этот фильм Эмиль Коль, увидевший его во время пребывания в США: «Сначала на экране показывали только скалы и дерево. На сцену перед экраном выходил Уиндзор Мак-Кей, очень элегантно одетый, с бичом в руке, и произносил речь. Затем он, как укротитель, звал страшного зверя, который выскакивал на экран из-за утесов. И тут по команде укротителя динозавр показывал высокий класс дрессировки. Он танцевал, кружился, заглатывал деревья и скалы и под конец опускался на колени и кланялся публике, которая могла сразу аплодировать и картине и автору» *.

Новый импульс рисованное кино получает с созданием первого популярного постоянного героя — кота Феликса (1913) из одноименной серии Пата Салливена и Отто Месмера, во многом подсказавшего Диснею решение образа его знаменитого Микки Мауса. Несколькими годами позже начинают свою деятельность братья Макс и Дейв Флейшеры, в чьей серии «Из чернильницы» из-под пера художника возникал упрямый и злонамеренный клоун Коко и рисованные сцены впервые в мультипликации сочетались непосредственно с натурными. Впоследствии в фильмах Флейшеров появились и другие получившие широкую известность персонажи: карикатура на кинозвезду — Бетти Буп и пучеглазый морячок Попейо, неизменно побеждавший в борьбе с великаном, которого он одолевает, проглотив банку консервированного шпината (первоначально серия возникла из рекламного фильма).

Под влиянием кота Феликса в мультипликации появилось множество персонажей-животных. К таким героям обращается в своих первых фильмах и Уолт Дисней, приступивший к работе в кино в начале 20-х годов. Однако настоящий успех и признание пришли к нему вместе с появлением в кино звука. Поняв и чрезвычайно высоко оценив значение для мультипликации возможностей синтеза изображения и звука, Дисней вместе с художником Юбом Айверксом создает в сентябре 1928 года знаменитого мышонка Микки Мауса (в фильме «Пароходик Вилли»). Сочетание кинематографической техники, изобразительного творчества и музыки формирует, в сущности, качественно новый вид экранного искусства, основанного на взаимодействии слышимого и видимого ритма. Развивая принцип звукозрительного контрапункта в рисованном кино, Дисней вырабатывает особый жанр рисованных короткометражных комедий, которым он дает название «Наивных симфоний». Их сюжеты основаны главным образом на эффектных трюках, графической деформации и неожиданных гротесковых и комедийных ситуациях. Более развернуто этот принцип был использован Диснеем позднее в его известном полнометражном фильме «Фантазия» (1940), в семи частях которого он стремился найти изобразительный эквивалент фрагментам из произведений Баха, Бетховена, Чайковского, Мусоргского, Шуберта и других композиторов.

Расцвет творчества Диснея — 30-е — начало 50-х годов. Помимо сотен фильмов с постоянными героями — Микки Маусом, утенком Дональдом, псом Плуто и другими — он выпускает в это время свои лучшие полнометражные картины — «Белоснежка и семь гномов», «Пиноккио», «Бэмби». Здесь, как и в некоторых позднейших картинах («Леди и бродяга», «Книга джунглей»), важнейшим вкладом этого режиссера в мировую мультипликацию становится выразительность мультипликационного движения и ритма, мастерство одушевления персонажей, которому учились и учатся у Диснея мультипликаторы всего мира.

Влияние «стандартов», выработанных американской, главным образом рисованной, мультипликацией в период 20—30-х годов, распространилось в это время на европейскую мультипликацию, не исключая и советской. Структура и характер движения персонажей, привычные формы комических трюков, особенности рисунка, ведущего свое начало от комиксов, — все это стало своеобразной данью моде, въедалось в различные этапы производства мультфильма. «Стилизация под Дис-

* Цит. по кн.: *Садуль Ж.* Всеобщая история кино, т. 2. М., «Искусство», 1958, с. 197.

нея», как назвал этот процесс некритического восприятия форм и методов американского мультфильма Сергей Эйзенштейн, была трезво оценена некоторыми известными нашими мастерами. Так, Николай Ходатаев, отмечавший высокое мастерство одушевления в фильмах Диснея и с большой похвалой отзывавшийся о «квалификации диснеевских фазовщиков» и о поразительном уровне технического исполнения американских мультфильмов, писал в 1935 году, что «в отношении художественной и идейной содержательности картин дело обстоит значительно хуже. Не говоря о стиле рисунка, рассчитанного на невзыскательный вкус, следует отметить примитивное разрешение колористических задач, что особенно досадно при наличии той техники, которой владеет Дисней» *.

Каноны сугубо развлекательного или прямолинейно дидактического фильма, примитивизм комических ситуаций и гэгов, которыми пользовалась американская серийная мультпродукция, стали все больше вступать в противоречие с творческими задачами и эстетическими принципами советского кино, и вскоре наиболее зрелые наши мастера вышли, по выражению И. Иванова-Вано, «из-под гипноза Диснея».

В странах Западной Европы влияние американских рисованных фильмов, их стилистики, особенно творчества Диснея, к концу 30-х годов усиливается, некритическое восприятие заимствованных форм создает в массовой продукции шаблонные, стереотипные решения. Лишь немногие произведения выдающихся режиссеров остаются образцами самобытного, оригинального творчества.

К их числу следует отнести «Приключения принца Ахмеда» (1923—1926) — полнометражный силуэтный мультфильм, созданный в Германии Лоттой Рейнигер совместно с художником, а позднее режиссером Бертольдом Бартошем по мотивам сказок «Тысячи и одной ночи».

В истории кино «Приключения принца Ахмеда» остался одним из немногих западноевропейских шедевров мультипликации. Не менее значительны по оригинальности формы и содержания были и две картины, созданные во Франции в 1932 и 1933 годах: основанная на вырезках «Идея» Бертольда Бартоша, очень точно передававшая стилистику гравюр на дереве Ф. Мазереля, по одноименному циклу которого она была выполнена, и «Ночь на Лысой горе» (по Мусоргскому) Александра Алексеева, поставившего этот фильм с помощью особой техники — «игольчатого экрана», состоящего из многих сотен тысяч выдвигающихся и вдвигающихся стерженьков, которые создают различные, подобные гравюрам мультипликационные фазы. После сугубо экспериментальных фильмов авангардистов 20-х годов, занятых исключительно поисками новых форм изобразительного ритма («Механический балет» Фернана Леже), и абстрактных пластических композиций (фильмы Оскара Фишингера, Вальтера Руттманна, Викинга Эггелинга, Ганса Рихтера и других) Бартош и Алексеев, не отказываясь от поисков, возвращали мультипликации традиционную сюжетность, ясность темы, у Бартоша — остросоциальной, так как его фильм был направлен против буржуазного ханжества, лжи и мракобесия. Впрочем, это явления исключительные, тогда как обычная мультипликационная продукция во Франции до второй мировой войны, по свидетельству Дени Шевалье, «почти полностью предназначалась для детей и в плане эстетическом редко выходила за пределы зрелища-анекдота...» *.

В 1936 году в Париже начинает работать режиссер Поль Гримо, заложивший основы традиционной школы французской графической мультипликации.

Из его мастерской вышло несколько талантливых режиссеров молодого поколения, в том числе Жан-Франсуа Лагиони, прославившийся своими фильмами «Барышня и виолончелист», «Случайная бомба», «Ноев ковчег», «Через Атлантику на веслах». Как и в творчестве самого Гримо, в основе этих произведений лежит не лишенная конкретных социальных характеристик и психологических нюансов повествовательность.

Когда-то, посетив США, Эмиль Коль удивлялся индустриальному размаху американских мультипликаторов, тому, что они пекут фильмы так же, как пекут вафли на Елисейских полях. Французское рисованное кино так и осталось полукустарным делом одиночек. В сущности, они создают свои картины почти так же, как живописцы — свои полотна, а писатели — книги, причем в сложнейших для мультипликатора социальных условиях «свободного предпринимательства», о чем откровенно пишут Лагиони, Эрнест Ансорж и другие мастера западноевропейских стран.

В 1939 году английский режиссер Джон Грирсон, основавший в Канаде киноцентр, приглашает возглавить отдел мультипликации Нормана Мак-Ларена, шотландца по происхождению, с творчеством которого он познакомился еще в Глазго и Лондоне. С этого момента внешне скромная мастерская Мак-Ларена превращается в экспериментальную лабораторию. Изобретательно варьируемая техника «одушевления» вырезок и пастели; так называемая «бескамерная» мультипликация — рисунок, наносимый непосредственно на пленку; «одушевление» предметов обихода и пиксиляция — покадровая съемка актеров (например, в фильме «Соседи»); опыты по использованию рисованного звука и стереоскопии; различные формы разложения движения на составные элементы и сочетания абстрактных изображений и музыки — все это прославило Мак-Ларена как одного из самых смелых экспериментаторов рисованного кино. Интересно, что свои искания режиссер связывает не только с формальными новациями Лен Лая, применявшего технику рисунка прямо на пленке, но и с более широким воздействием на него достижений современного кинематографа, фильмами Пудовкина и Эйзенштейна.

И. Иванов-Вано в своей книге воспоминаний «Кадр за кадром» пишет, что «эксперименты Мак-Ларена в области звука и цвета значительно обогатили выразительные возможности графического фильма. Этого нельзя недооценивать. Но абстракции, формальные поиски не лежат на столбовой дороге развития искусства современной мультипликации» *.

В 1941 году на студии крупнейшего американского магната рисованных фильмов Уолта Диснея произошла забастовка. Талантливые художники, творчество которых во многом определяло характер его фильмов, были возмущены тем, что их имена не указываются в титрах, их авторские права игнорируются, их индивидуальный почерк, их находки нивелируются на поточном конвейере студии-фабрики. Вскоре они ушли от Диснея и под руководством Стивена Босустова организовали новую студию — «ЮПА» **. Время было военное, и пришлось начинать с инструктивных и учебных фильмов. После войны, с 1948 года, студия обращается к художественной мультипликации. Джон Хабли, Роберт Кеннон, Пат Бэрнес, Тэд Пармели, Эрнест Пинтоф и другие художники группы Босустова отказываются от канонов диснеевского стиля, полнее и свободнее используют условную природу мультипликационного искусства, отказываются от дотошного правдоподобия и насыщенных деталями декораций, приходят к максимально простой ломанно небрежной линии современной журнальной карикатуры, чрезвычайно скупой, лаконичной и непритязательной в отношении цветовых решений.

Отказавшись от натуралистического правдоподобия в передаче движений и облика персонажей, мастера «ЮПА» возвращают мультипликации забытые со времен Эмиля Коля представления о плоском экране и чистых фонах, о свободной игре превращений и полной условности перспективе, в которой масштабы предметов и фигур соответствуют их роли в происходящих событиях, а не степени удаленности от зрителя. Ниспровержение штампов диснеевского стиля и эстетические новшества студии «ЮПА» оказали огромное влияние на мировую, особенно европейскую мультипликацию, хотя и носили преимущественно формально-стилистический характер.

Один из самых оригинальных художников

* *Ходатаев Н.* Пути мультфильма.— «Сов. кино», 1935, № 4, с. 47.

* *Chevalier D.* J'aime le dessin animé. Paris, "Denoël", 1962, p. 82—83.

* *Иванов-Вано И.* Кадр за кадром. М., «Искусство», 1980, с. 181.

** "UPA" — United Production of America.

этой группы — Джон Хабли в своих лентах, отличающихся человечностью и тонким психологизмом, высокой живописной культурой и изобретательной фантазией,— стремится возродить и возвратить на мультипликационный экран красоту и поэзию, утраченные и растоптанные серийной коммерческой продукцией американских мультстудий. Он был в числе тех немногих американских мастеров мультипликации старшего поколения, которые, по выражению одного из критиков, отказались потворствовать получившему широкое распространение цинизму.

Влияние «ЮПА» и творчества вышедших из нее мастеров на мультипликацию Западной Европы заметно сказалось в Англии, где Босустов организовал филиал своей студии. И едва ли не самой яркой фигурой английского рисованного кино был Джордж Даннинг, сначала работавший в Канаде, на студии Мак-Ларена, и в Париже под руководством Бертольда Бартоша, у которых он изучил технику живописи на стеклянных пластинках. Основавшись затем в Лондоне на телевизионной мультстудии, Даннинг применил этот способ создания красочных фигур без жесткого контура в своем фильме «Летающий человек», получившем «Гран при» на международном фестивале в Аннеси.

Другой фильм Даннинга, «Яблоко», выполнен в стиле журнальной карикатуры. Рисунки сделаны словно одним росчерком пера и изображают человечка, пытающегося сорвать с дерева большое яблоко.

Успех этих фильмов, глубокое понимание изобразительных возможностей мультипликации натолкнули Даннинга на дерзновенный замысел — создать «Желтую подводную лодку» с участием четверки ливерпульских «beetles» и не только оригинально озвучить таким образом картину песнями, многие из которых были написаны специально для фильма, но и сделать популярных певцов рисованными персонажами, главными участниками сюжета.

Насыщенное гротескными и сатирическими сценами путешествие в «некоторые» фантастические страны — подобный сюжет, как бы он ни был украшен современной музыкой, после романа Свифта можно считать в Англии традиционным. К сожалению, при всей своей зрелищной броскости и необычности изобразительного решения (художник Хайнц Эдельман) эти гротесковые образы далеко не всегда несут в себе ясную и глубокую мысль, обилие беспрестанно нанизываемых деталей отвлекает, запутывает действие, начинает приедаться и даже раздражать. Невольно вспоминаешь, что Свифт при значительно меньшем количестве внешних эффектов добился куда бо́льших результатов. И все же, хотя картина Даннинга и не произвела революцию в рисованном кино, «Желтая подводная лодка» — произведение необычное и интересное — расширила наши представления о возможностях мультипликационной фантастики.

Разнообразен и неистощим в своей изобретательности Ричард Уильямс, сотрудничающий последнее время и в США. Почти абстрактные символические фигурки добра, красоты и истины в его фильме 1958 года «Островок» приобретают вполне реальные характеристики и начинают вести себя с непринужденностью уличных забияк. Позже он снимает фильм «Мулла Насреддин» и единственную в своем роде экранизацию «Рождественских повестей» Диккенса, в которой метко обрисованные социальные типы свободно уживаются с привидениями и галлюцинациями. В 1977 году Уильямс выпускает в США новую большую работу — полнометражный рисованный фильм по сказкам Джона Груэля «Приключения тряпичных кукол Энн и Энди», где стилизованные персонажи — брат и сестра — совершают фантастическое путешествие, попадают в заколдованный лес, морскую пучину, королевство сумасшедших.

Крупнейшую английскую мультстудию возглавляет президент АСИФА Джои Халас. Он постановщик многих образовательных и рекламных фильмов, телевизионных серий и ряда полнометражных рисованных картин, таких, как «Скотный двор», «Три мушкетера», а также фильмов, основанных на броских карикатурах и представляющих собой выразительные уличные сценки современного города, или миниатюр, выполненных в стиле детского рисунка, например «Птицы, пчелы и аисты» или «Дети и машины».

В Англии много лет работал Петер Фольдес, французский художник и режиссер-экспериментатор, мастер графических метаморфоз, фильмов, представляющих собой поток непрестанно меняющихся изображений, в которых свойственная мультипликации трансформативность нередко приводит к технически виртуозным, но недостаточно осмысленным, а то и чисто формальным ассоциациям и сопоставлениям, приобретающим подчеркнуто экспрессионистский или откровенно сюрреалистический характер. Фольдес стремился исследовать возможности, которые предоставляет рисованному кино современная электронная техника, его считают одним из «отцов» компьютерной мультипликации.

Творчество Нормана Мак-Ларена и Петера Фольдеса — пример понимания новаторства, как преобразования искусства главным образом на его формально-техническом уровне, понимание, несомненно идущее от поисков и тенденций, начатых французским и немецким «авангардом» в 20-х годах.

Совершенно иные критерии новаторства выдвинуло социалистическое искусство, возникновение и формирование которого стало подлинной эстетической революцией, решительно преобразившей сами представления о целях и возможностях художественного творчества. Это убедительно подтверждает вся история мультипликации, и особенно ее развитие в послевоенный период. Принципы социалистической эстетики, уже в 20-е годы определившие связь советского рисованного и кукольного кино с социальной проблематикой, политической злобой дня и придавшие содержанию фильмов граждански страстный, гуманистически активный характер, сыграли важную роль и в утверждении воспитательной роли фильма-сказки, обращенного к детскому зрителю, и в разработке в 30-е годы таких жанров, как политический памфлет и басня, что дало возможность теснее связать мультипликацию с традициями классической литературы и народного творчества.

Характерно, что вскоре после освобождения от фашистской оккупации во всех европейских социалистических странах создаются мультипликационные студии, формируются самобытные национальные школы рисованного и кукольного кино. Их развитие оказывается стремительным и необычайно ярким. Национализация кинематографии открывает перед режиссерами и художниками широчайшие возможности, освобождает от унизительных ситуаций, в которые сплошь и рядом попадают даже такие крупные мастера Запада, как А. Алексеев и П. Гримо, вынужденные в условиях материальной зависимости от продюсера в течение многих лет расходовать свой талант на рекламу и откровенно коммерческую продукцию.

Бурное развитие мультипликации в социалистических странах в 50—60-е годы явилось главным содержанием той пластической революции, которая привела к невиданному до того обновлению художественного языка, идейному и жанровому обогащению этого искусства. Социалистические страны выдвинули целую плеяду выдающихся мастеров, занявших ведущие позиции в современной мировой мультипликации. Творчество Иржи Трнки, Карела Земана и Гермины Тырловой в Чехословакии, Тодора Динова и Доньо Донева в Болгарии, Йона Попеску-Гопо в Румынии, Душана Вукотича, Боривоя Довниковича, Неделько Драгича и других первоклассных художников «Загреб-фильма» в Югославии; художественные открытия мастеров студии «Паннония» в Будапеште и глубоко поэтичных, талантливых польских художников мультэкрана; тесно связанные с традициями народного искусства рисованные и кукольные ленты режиссеров ГДР Кати и Клауса Георги, Бруно Бётге, Курта Вайлера и других — все это богатейшее достояние социалистического искусства, возникшее на протяжении жизни одного поколения и ставшее ярчайшей страницей художественной культуры нового мира. Работы этих и многих других мастеров, творчество которых определяет сегодня лицо национальных школ мультипликации, дают основание говорить о поисках совершенно нового гармонического синтеза звукозрительных возможностей мультипликации, о кинематографическом «аудиовизуальном» мышлении как новом идейно-художественном воплощении на экране «жизни человеческого духа», фантазии и ми-

ровоззрения художника, неразрывно связанного с жизнью и историческим творчеством своего народа.

Мультипликация давно уже перестала быть всего лишь зрелищем забавно движущихся картинок, сдобренных примитивным назиданием и благими пожеланиями. Она стала искусством создавать на экране движущийся мир в рисунке и объеме согласно восприятию художника, по законам художественного видения и самой действительности. Понятие образного, визуального мышления все больше стало входить в обиход мастеров мультипликации. За этим стоит продолжающийся процесс обновления всей художественной системы рисованного и кукольного кино, процесс его всестороннего развития и обогащения. Мы вправе гордиться тем, что начало этому процессу положила советская мультипликация, давшая исходные импульсы и сформировавшая основные критерии и принципы социалистической эстетики в этом виде творчества.

Известно, что именно Россия была родиной объемно-мультипликационного кино, и уже в 1911—1913 годах в Москве, на студии А. Ханжонкова выдающийся оператор, художник и режиссер Владислав Старевич создал первые в мире объемно-мультипликационные фильмы. Это были своеобразные кукольные пародии, «комедии нравов». Старевич же поставил и первые в дореволюционной России рисованные фильмы, в частности, «Петух и Пегас»— юмористическую сценку, в которой он остроумно изобразил конкурентную борьбу двух кинофирм — братьев Пате и А. Ханжонкова.

Однако советской мультипликации, ведущей свое начало с середины 20-х годов, в сущности, все пришлось начинать заново. С первых же своих шагов она утвердила себя как искусство идейно активное, политически острое, непосредственно и решительно включающееся в рассмотрение самых злободневных и актуальных проблем, в том числе и в области международной политики, искусство, смело использующее достигший в то время высокого развития политический плакат и карикатуру.

Любопытно отметить, что развитие этих форм мультипликационной графики шло параллельно с развитием агитфильма в документальном кино и сатирического, снабженного хлесткой и меткой поэтической репликой агитплаката в изобразительном искусстве. Не случайно поэтому у истоков советской мультипликации стояли Владимир Маяковский и Дзига Вертов, утвердившие своим художественным авторитетом возможности этого вида киноискусства. Киношаржами, близкими по духу и стилю к политическим плакатам Маяковского, были рисованные фильмы «Советские игрушки», «Юморески», включенные Вертовым в его журнал «Киноправда» и выполненные в технике плоской бумажной марионетки, которая давала возможность оперативно откликаться на злободневные политические события и проблемы.

Первые пробы Вертова и Бушкина пробудили интерес и внимание к этому искусству Николая Ходатаева, Зенона Комиссаренко, Юрия Меркулова и других художников. Они взялись за осуществление гораздо более сложных рисованных фильмов: «Межпланетная революция», который, по мысли его создателей, должен был нести в себе черты политической активности и обобщенности, свойственные «Мистерии-Буфф» Маяковского, и в то же время быть пародией на известную игровую ленту Я. Протазанова «Аэлита», и картина «Китай в огне», посвященная революционной борьбе китайского народа. В работе над ней приняли участие молодые художники Иван Иванов-Вано, Владимир Сутеев, Валентина и Зинаида Брумберг, Ольга Ходатаева и другие, навсегда связавшие свое творчество с советской мультипликацией и ставшие затем видными ее мастерами.

Рядом с фильмами-шаржами и агитплакатами в 20-е годы стала все заметнее и ярче проявлять себя детская мультипликация, представленная фильмами «Каток» Д. Черкеса и И. Иванова-Вано, «Тараканище» А. Иванова, «Самоедский мальчик» Н. и О. Ходатаевых, В. и З. Брумберг, и другими оригинальными, стилистически законченными картинами. То, что делали в эти годы художники-мультипликаторы в области детской тематики, не только глубоко соответствовало важнейшим принципам и задачам советского искусства, его гуманистическому характеру и воспитательным целям, но и помогло связать мультипликацию как искусство с большой литературой, ее образами и идеями. В 1929 году Д. Черкес, И. Иванов-Вано и В. Сутеев осуществляют постановку «Похождений Мюнхгаузена» по мотивам Р. Распе, а в Ленинграде Михаил Цехановский, опираясь на свой опыт художника-графика и традиции книжной иллюстрации, создает по популярной книжке С. Маршака «Почта» свой одноименный фильм; через год, с приходом звукового кино, был создан озвученный вариант этой картины, получивший широкое признание критики и зрителя. «Почта» как бы стоит на рубеже нового звукового периода в истории советской мультипликации, когда эффект музыкального и изобразительного контрапункта, столь важный и существенный в рисованном и кукольном кино, стал применяться все полнее и разнообразнее.

Со своеобразным использованием мотивов большой литературы для создания мультфильмов связаны наиболее яркие произведения советского рисованного и кукольного кино 30-х годов. Здесь главным стало сатирическое направление, представленное такими, например, фильмами, как «Блэк энд уайт» (1932) Л. Амальрика и И. Иванова-Вано по одноименному стихотворению В. Маяковского, «Органчик» (1933) Н. Ходатаева по мотивам одной из глав «Истории одного города» М. Е. Салтыкова-Щедрина, фольклорная «Сказка о царе Дурандае» (1934) И. Иванова-Вано, В. и З. Брумберг, «Квартет» (1935) А. Иванова и П. Сазонова по мотивам басни И. А. Крылова. Особенно своеобразен по изобразительному решению «Органчик», выполненный в графической манере В. Фаворского одним из его учеников, Г. Ечеистовым, и художником-мультипликатором Д. Черкесом. Рисунки, сделанные тушью, напоминают гравюры на дереве и создают благодаря контрастам черного и белого и выразительной сатирической трактовке персонажей ощущение подчеркнуто стилизованной, пародийно условной «безвоздушной» атмосферы гротеска.

Но, вероятно, одним из самых значительных явлений советской мультипликации 30-х годов стал поставленный в 1935 году Александром Птушко по мотивам книги Дж. Свифта фильм «Новый Гулливер». Смело, остро современно переосмысленный классический сюжет, выразительность поставленных с большим размахом и мастерством массовых сцен, создававших обобщенный образ капиталистической Лилипутии, — все это привлекло к картине внимание зрителей многих стран. Позже, в конце 40-х — начале 50-х годов, когда рядом с советской мультипликацией стало стремительно и чрезвычайно ярко и многообразно развиваться рисованное и кукольное кино других социалистических стран, выдающиеся чехословацкие режиссеры Г. Тырлова, К. Земан и И. Трнка дали единодушно высокую оценку этому фильму, отметив, что он послужил для них примером новаторского использования возможностей мультэкрана, и, в частности, искусства кинокуклы, непосредственным вдохновляющим импульсом в их работе.

Разумеется, и другие яркие картины мастеров советской мультипликации выражали те принципы и черты искусства нового мира, которые в послевоенные годы помогли киноискусству социалистических стран занять самые активные, ведущие позиции в области мультипликации, последовательно их развивать и отстаивать.

В годы Великой Отечественной войны производственная база мультипликации, естественно, стала ограниченной, но выпуски рисованных сатирических киноплакатов помогали общим целям, которыми жило искусство тех лет, — разоблачению и разгрому фашизма. В послевоенный период, и особенно с начала 50-х годов, в развитии мультипликации социалистических стран, в том числе и у нас, произошел качественный сдвиг — обновление выразительных средств. Активные творческие поиски новых художественных возможностей привели к исключительной популярности этого вида кино у зрителей.

Широко, например, известны фильмы одного из зачинателей и старейшины советской мультипликации — И. Иванова-Вано. Своеобразие его фильмов («Конек-горбунок», «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях»,

«Снегурочка», «Двенадцать месяцев», а в 60-е годы — «Левша», «Времена года», «Сеча при Керженце» и др.) основано на блестящем использовании традиционных мотивов и изобразительных средств русского народного искусства — лубка, игрушки, резьбы, орнамента, вышивки — и связано с обращением к сказочно-эпической тематике, к русской литературной и музыкальной классике.

Своеобразны и популярные фильмы-сказки выдающегося мастера Льва Атамаиова — «Золотая антилопа», «Снежная королева», «Пастушка и трубочист», «Аленький цветочек»; эти и другие работы режиссера получили высокую оценку отечественной и зарубежной прессы. Режиссеру принадлежит честь приобщения к мультипликации известного датского художника-карикатуриста Х. Бидструпа, в содружестве с которым он создал картины с социально острым содержанием — отмеченную метким и горьким юмором «Скамейку» и антивоенный фильм-плакат «Это в наших снлах».

К числу лучших пронзведений рисованного кино можно смело отнести ленты сестер В. и З. Брумберг «Федя Зайцев» и «Большие непрнятности», а также талантливые работы М. Пащенко — «Джябжа», «Песенка радости», «Необыкновенный матч» (совместно с Б. Дежкиным).

Особое место в современной мультипликации занимает творчество Федора Хитрука. Исключительная взыскательность и мастерство художника, много лет проработавшего мультипликатором-одушевителем, дали ему возможность создать свой собственный режиссерский стиль, отличающийся емкостью и остротой мысли, точностью одушевления, умением каждый раз найти такой выразительный мультипликационный поворот для решения современной нравственной и социально-политической темы, который заставляет зрителя с нарастающим вниманием следить за стремительно развивающимся действием картины. Поэтическая и трогательная сказка о льве-артисте «Каникулы Бонифация», сатирическая комедия о том, как делается кино, «Фильм, фильм, фильм!», фильм-памфлет «Остров» — да, в сущности, все, что сделал этот талантлнвый режиссер, несет в себе лучшие черты современной советской мультипликации, оказывает заметное воздействне на ее развнтие.

Успех режиссера во многом объясняется тем, что он лучше, чем многне другие, понял, что искусство оживающих на экране рисунков, сохраняя качества остроумного, занимательного зрелища, должно быть предельно концентрированным, что оно требует мысли, окрыленной эмоцией.

В 60-е годы ярко раскрылось своеобразие и других режиссеров. Так, например, для Бориса Степанцева характерны подчеркнутый интерес к литературной и музыкальиой классике, к использованию звука и цвета, тщательная разработка «игры» рисованных и кукольных персонажей; для Вячеслава Котеночкина — сочиый комизм, стремление к характерности, к изобретательному трюку.

Значительным событием в истории советского мультфильма стало создание в 1953 году творческого объединения объемной мультипликации. Сегодня можио с увереииостью сказать, что мы нмеем самобытную школу советских кинокукольников: Владимир Дегтярев, Роман Качанов (он успешно работает и в рисованной мультипликации), Николай Серебряков, Вадим Курчевский хорошо известны в нашей стране и за рубежом. «Кто сказал «мяу»?», «Козленок, который считал до десяти» и другие картины В. Дегтярева горячо любимы маленькими зрителями, их с удовольствием смотрят и взрослые. Один из лучших фильмов за все годы существования студии — «Варежка» Р. Качанова. Один из самых обаятельных, запомииающихся и популярных персонажей — Чебурашка нз его же известной серии (художник-постановщик Л. Шварцман). Чтобы показать разнообразие и высокое художественное мастерство нашей кукольной мультипликации, достаточно назвать такие картины, как «Я жду птенца», «Не в шляпе счастье», «Клубок» или «Разлученные» Н. Серебрякова, «Франтишек», «Мастер из Кламси», «Садко богатый» или «Тайны запечиого сверчка» и «Пер Гюнт» В. Курчевского, «Похождения Чичикова» Б. Степанцева.

Развитие советской мультипликации идет

широким фронтом, по многим жанрово-стилистическим направлениям.

Мультипликация имеет особые обязанности перед юным зрителем, она связана с нним неразрывными узами. Крупнейшие наши мультипликаторы с большим интересом и вкусом работают, чтобы доставить радость и принести с экрана занятный и мудрый урок тем, для кого искусство в жизни нередко начинается именно с мультфильма. 80 процентов ежегодной продукции «Союзмультфильма» составляют фильмы для детей.

В недавнем постановлении ЦК КПСС «Об улучшении пронзводства н показа кинофильмов для детей и подростков» еще раз подчеркивается значение киноискусства в нравственном и эстетическом воспитании подрастающего поколения и указывается на необходимость «рассматрнвать выпуск фильмов и передач для детей и подростков в качестве одной из важнейших задач»*. В постановлении отмечается, что кинематограф для детей должен «воспнтывать у юных зрителей идейную убежденность, готовность к актнвному участию в строительстве нового общества. Необходимо создавать картины, показывающие возможностн и перспективы научно-технического прогресса, пробуждающие пытливость и фантазию, стремление к творческому поиску, овладению ценностями отечественной и мнровой культуры»**. Детскому кино принадлежит ответственная роль в формировании характера ребенка, сознательного отношения к труду, в выборе жизненного пути, оно призвано учить добру и справедливости.

Все это в полной мере относится и к необычайно богатому по своим художественным возможностям мультипликационному кино, обращенному к детскому зрителю.

Главные направления развития мультипликации связаны не только с выбором тем, сюжетов, характером типизации персонажей, жанрово-стилистическнми поисками мастеров. Как и любое большое искусство, мультиплнкация, обращается ли она к поэтическому вымыслу сказки илн к подчеркнуто узнаваемой в своих деталях злободневной проблематнке, настроена ли она на возвышенно-романтический лад или пользуется контрастно резкнми красками сатирической палитры, стремится своими, особыми средствамн отразить духовный мир современного человека.

Гармония эмоционального и интеллектуального начал при социальной значимости темы — вот ключ, которым (каждый по-своему) стремятся овладеть талантливые молодые режиссеры Андрей Хржановский, Юрий Норштейн, Анатолий Петров, Владимир Тарасов, Эдуард Назаров, Леонид Носырев, Инна Гаранина, Валерий Угаров и другие. Насыщены мыслью, метафорически ярки изобразительные решения картины Хржановского «Шкаф», «Бабочка», «В мире басен». Можно было заключить, что главная особенность молодого мастера — анализировать мир беспощадным скальпелем сатиры. Но в картинах «Чудеса в решете», «Дом, который построил Джек», созданных для детей и основанных на талантливых переводах С. Маршака нз английской поэзни, А. Хржановский обнаружил тонкое чувство юмора н лирики. Особенно ярко эти новые черты творчества режиссера проявились в трилогии о Пушкине (подступами к ней были картины «В мире басен» и «День чудесный») — «Я к вам лечу воспоминаньем», «И с вами снова я», «Осень»,— основанных на многообразном коллаже из пушкинских дневниковых записей, черновиков и рисунков на полях рукописей.

Широкая панорама времени, объединяющая в композиционно непринужденном, свободном выраженин фантастику легенды и документально достоверный факт, вымышленную, хотя психологически вполне вероятную историю разговора поэта с царем, переданную в выразительной пластике оживающего на экране рисунка, и представленные в своей доскональности элементы литературоведческого анализа — все это признаки обогащения синтеза, лежащего в основе рисованного кино, вестники новых возможностей, открывающихся перед мастерами мультфильма.

Не менее ярко и последовательно развивается в этом же направлении и творчество другого талантливого режнссера — Юрия Норш-

* «Сов. культура», 1981, 7 ноября.
** Там же.

тейна, отмеченное Государственной премией. Проблемно-психологическая трактовка сказочного материала в фильмах «Лиса и заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане» последовательно привели его в «Сказке сказок» к еще более смелому и широкому замыслу сопоставления сказочной фантастики и реального исторического времени, где датируемые с календарной точностью события военной поры преломлены через восприятие младшего современника и представляют собой полную метких деталей и выразительных образов волнующую повесть о неразрывной слитности жизни художника с жизнью народа.

О советской мультипликации нельзя сегодня судить только по тому, что делается на центральной студии «Союзмультфильм» в Москве. Как все наше искусство, мультипликация многонациональна, и процесс ее стремительного взлета охватил сегодня почти все республики. Республиканские школы мультипликации глубоко самобытны и при этом неразрывно связаны как с общими тенденциями развития советского кино, так и с давними традициями национальной культуры. Каждая из мультстудий — имеющие многолетнюю историю, как украинская, грузинская, эстонская, или более молодые, например казахская, армянская, молдавская, — вносит свои неповторимо оригинальные черты и краски в общую панораму современного мультэкрана.

На колоритных народных побасенках и шуточных песнях основан, например, фильм «Как жены мужей продавали» одной из зачинательниц украинской мультипликации Ирины Гурвич. В разных жанрах и стилистике работают сегодня украинские режиссеры Евгений Сивоконь, Владимир Дахно, Давид Черкасский, Алла Грачева. И что бы ни составляло главный предмет их интереса — начиненная едкими гиперболами пародия или романтически тонкая и ненавязчивая в своей назидательности миниатюра, — характерный национальный колорит дает о себе знать в каждой новой работе.

Начало эстонской мультипликации было положено в сентябре 1957 года. В Эстонии с ее оригинальной, высокоразвитой изобразительной культурой, богатством национального фольклора, обилием самобытных талантливых художников, многообразием традиций в области прикладного и декоративного искусства были все основания для развития отрасли кино, в значительной мере опирающейся на эти сферы творчества.

Сегодня в Таллине вырос целый коллектив талантливых кукольников — режиссеры, художники, мастера кукол, операторы. Среди них — Хейно Парс, дебютировавший в режиссуре в 1962 году и вскоре ставший очень яркой и своеобразной творческой фигурой эстонского кукольного кино. Пользуясь средствами мультипликации, он смело сталкивает фантазию и действительность, реальное и вымышленное. Поэтому в его фильмах можно увидеть рядом с выразительной куклой — живых птиц, спортивные состязания насекомых; герой его ранних фильмов оператор Кыпс совершает путешествие в таинственный мир грибов и экзотических растений; в другом фильме в чисто человеческих ситуациях и конфликтах оказываются не люди, а исполняющие их роли обыкновенные гвозди.

В 1971 году в Эстонии рядом с кукольным появилось и рисованное кино. Зачинателем его стал талантливый художник Рейн Раамат, сегодня зрелый мастер.

На примере Таллинской студии особенно ярко видно, какие колоссальные возможности открываются перед каждым талантливым художником, вступающим на путь самобытного развития и нелегких, как и все подлинное в искусстве, творческих поисков в области мультипликации.

Примечательно, что ведущими мастерами многих национальных мультипликационных школ стали бывшие выпускники Всесоюзного института кинематографии. В Казахстане это Амен Хайдаров, в Молдавии — Наталья Бодюл, в Туркмении — Меджек Чарыев.

Многонациональная советская мультипликация исходит из принципов эстетики и идеологии нового, социалистического мира, кладет в основу своего развития весь многовековой опыт народного творчества. В Отчете ЦК КПСС XXVI съезду нашей партии подчеркивалось: «Жить интересами народа, делить с ним радость и горе, утверждать правду жизни, наши

гуманистические идеалы, быть активным участником коммунистического строительства — это и есть подлинная народность, подлинная партийность искусства» *. Как и деятели других видов искусства, этими принципами руководствуются мастера советского рисованного и объемного мультфильма.

Мультипликация стремительно развивается, становится все более популярным в мире искусством. Ей в равной мере доступны и художественное исследование микромира, и задушевность народной шутки, и сатирическое обозрение нравов, и мудрая и лукавая сказка. И каждая новая яркая удача, рожденная в неустанных поисках, открывает перед режиссерами и художниками все более широкие горизонты творчества.

Первое, что бросается в глаза, когда знакомишься с суждениями, наблюдениями и автобиографическими заметками режиссеров рисованного и кукольного кино разных стран,— единодушно высокая оценка художественных возможностей мультипликации как искусства — возможностей, отличающих ее от других видов кино и все еще недостаточно раскрытых и используемых. Проблема художественной природы и диапазона выразительных средств мультипликации для большинства ее мастеров связана прежде всего с фантазией, с тем, что, действуя на перекрестке двух миров — вымысла и действительности, — графическое и объемно-мультипликационное кино остается искусством изображения «невозможного». «Невозможное» здесь синоним необычайного, фантастического, и мультипликация воспринимается как искусство, «границы которого,— по меткому выражению Душана Вукотича,— совпадают с границами фантазии».

Для мультипликации метаморфоза, трансформация — обычные формы бытия ее образов. Подобное перевоплощение не ограничивается карикатурной деформацией черт лица, фигуры, движения, оно может быть и сложным, составным, как, скажем, в картине Рауля Сервэ «Гарпия», пародирующей «фильмы ужасов», где образ зловещей птицы включает мимирующее лицо живой актрисы и крылья и когтистые лапы огромной пернатой хищницы, сфотографированные в музее или зоопарке. Это сконструированное необычное существо движется и действует как единое целое по законам мультипликационной фантастики и сатиры.

Иносказание и метафора, уподобление по аналогии, по сходству — едва ли не самые распространенные формы поэтической выразительности, применяемые художниками.

Сбрасывая штампы натуралистического правдоподобия, стандарты и клише «диснеевского стиля», обогащая себя вновь открывшимися перед ней возможностями не скованной никакими формальными канонами образной трансформации, мультипликация сегодня, как, впрочем, и вчера, не может отказаться от использования самых многообразных средств— от достоверного, включенного в коллаж изображения обиходной детали до обобщенного символа и вымышленного персонажа, — не может быть свободна от реальных целей и задач творчества, которые ставит перед собой художник, от отображения реальных проблем и человеческих отношений, которыми живет наше время, в каких бы фантастических и условных формах она их ни выражала.

Следует отметить, что в подчеркивании этой истины, как и в утверждении многих основополагающих принципов мультипликации, важную роль сыграли советские режиссеры, в первую очередь М. Цехановский, Н. Ходатаев, А. Птушко, статьи которых, опубликованные в 30-х годах, тесно связаны с общей разработкой в нашей стране эстетики и теории киноискусства.

В 1931 году вышла брошюра А. Птушко «Мультипликационные фильмы», популярный очерк о том, как создается мультфильм, а затем, через несколько лет,— статьи, обобщающие опыт работы над «Новым Гулливером». Примерно в это же время появились статьи М. Цехановского, а в 1936 году — известный сборник «Мультипликационный фильм», где о

* Отчет Центрального Комитета КПСС XXVI съезду Коммунистической партии Советского Союза и очередные задачи партии в области внутренней и внешней политики. М., 1982, с. 63.

графической мультипликации писал И. Иванов-Вано, об объемной — А. Птушко, о музыке и, в частности, о рисованном звуке,— С. Богуславский, с большой, состоящей из восьми глав теоретической работой «Искусство мультипликации» выступил Н. Ходатаев. По свидетельству И. Иванова-Вано, эту книгу хорошо знали мультипликаторы за границей, ее изучал и переводил для себя Мак-Ларен, и статья о рисованном звуке «снльно помогла ему в работе» *.

Впервые собранные в предлагаемом читателю сборнике, их мысли и по сей день не потеряли своего значения. Стремление поднять мультипликацию на более высокую идейно-художественную ступень, раскрыть специфическую природу ее образной выразительности, критика художественной примитивности чисто развлекательной американской мультипликационной продукции, преследующей узкокоммерческие цели, и натуралистических тенденций, противоречащих условности рисованного и кукольного кино, — таковы главные проблемы, рассматриваемые в данной книге.

Анализируя, в частности, особенности движения в мультипликации, проблему, которой он, так же как и другие мастера, придавал исключительное значение, Н. Ходатаев подчеркивает, что выразительность движения, в котором схвачен «видоизмененный в известных пределах его ритм и характер», является могущественнейшим средством «через внешние черты передать духовный строй человека». Он поясняет, что «практический опыт создал в нас прочные и устойчивые ассоциации... на которых мы можем базироваться в искусстве».

Выступления наших крупнейших мастеров (и. в частности, высказывания о мультипликации С. Эйзенштейна, разбросанные в его статьях), их размышления о языке мультипликационного искусства, о звукозрительном контрапункте, об использовании традиций и образных средств народного искусства, о мультипликации и сатире, о возможностях и способах выражения в этом виде кино духовного мира человека остаются ценным достоянием в арсенале нашей искусствоведческой теории. Можно с уверенностью сказать, что ничего равного в этой области не дала ни одна национальная школа мультипликации.

Мультипликация «послеДиснеевского» периода, в которой ведущую роль играет рисованное и кукольное кино социалистических стран Европы, пришла к осознанию необходимости всесторонних перемен, принципиального обновления поэтики этого искусства, всего арсенала его выразительных средств. Процесс этот был тесно связан с подъемом народной культуры в освобожденных от фашизма и вставших на путь социалистического развития странах, с национализацией кинематографий, формированием национальных школ мультипликации, с открывшимися перед художниками новыми перспективами. Существенно изменились представления о возможностях и характере мультипликации не только в сфере стилистики, художественного языка, но главным образом и прежде всего в определяющей весь строй и характер искусства области идейного содержания; с новыми творческими поисками пришло понимание того, что мультфильм не забава, что ему, как и другим видам искусства, вполне доступна постановка актуальных, волнующих зрителя жизненно важных, общественно значимых проблем — идеологических, нравственных, политических *.

В последнее время развитие мультипликации становится все более многообразным и многоплановым. По выражению Андрея Хржановского, это искусство не только полижанровое, но и поливидовое. И действительно, наряду с давно сложившимися традиционными жанрами, такими, как сказка, басня, киноплакат, притча, возникают новые, для которых еще не найдены точные определения и названия. Теперь уже вполне отчетливо мы видим тяготение одних режиссеров к художественно-игровым формам мультипликации, других — к рисованным и кукольным повествовательным фильмам информационно-познавательного характера, третьих — к различным видам коллажа, использованию стилизованных фотовырезок, достоверности документов, рукописей выдающихся деятелей культуры прошлого, исторических свидетельств, рисунков на полях черновиков и писем. Существуют и все активнее дают о себе знать области научного и учебного мультфильма.

Следует подчеркнуть, что все это не глухо отделенные друг от друга сферы, их элементы взаимодействуют, дополняют друг друга, создавая многослойные «гибридные» формы. Различные сюжетные структуры, в которых превалируют те или иные модели мультфильма, повествовательность, декларативность или аналитичность также делают общую картину развития мультипликации еще более пестрой и многообразной.

Сегодня синтез различных видов кино, совершаемый на основе мультипликации, становится все более многогранным, осмысленным, изощренным по содержанию и исполнению. Тяготение к реальному, стремление воплотить в обобщенных, но в то же время близких к действительным, хотя и по-мультипликационному типизированных образах вновь прельщает режиссеров и художников, в этом направлении идут поиски мастеров разных стран. Каждый по-своему подходит к этой проблеме в своем творчестве: Анатолий Петров, уже в нескольких фильмах экспериментирующий с живописными символами, обобщенными образами, близкими к формам самой жизни; венгерский режиссер Дьердь Ковасnаи, смело выдвинувший в мультипликации принципы «живописного наблюдения», позволяющего «вернуться к естественному источнику визуального искусства»; Борис Степанцев, стремящийся использовать достижения современной фотографии и так трансформировать фотоизображение всевозможными техническими средствами, чтобы «превратить живого актера в нарисованного», сочетать условность штрихового рисунка и декорации с выразительной мимикой и движением персонажа. И хотя все эти работы экспериментальны и их авторы только нащупывают новые пути, сама тенденция поиска именно в этом направлении, несомненно, существенна и характерна.

О своем стремлении к «реальным формам», которые он использует в мультипликации для «ожесточенной атаки на реальность» современной Италии, говорит и один из самых оригинальных и талантливых представителей молодого поколения мастеров итальянского рисованного кино Манфредо Манфреди. «Мультипликация не интересует меня, — заявляет он, — ни как развлечение, ни как искусство комедийных приемов, ни как способ бегства от действительности, хотя я допускаю, что все эти аспекты ее применения также возможны. Я верю в то, что мультипликацией можно выразить наиболее злободневные вопросы современности, показать то, что переживает сегодняшний мир: войну, голод, любовь, насилие. Более того, я полагаю, что эти проблемы можно трактовать в мультипликации максимально драматически или лирически, не прибегая к привычной сатире нравов. Я ценю фантазию и свободу в этом виде искусства. Отсюда и идет моя реалистическая манера...» *.

Мультипликация, — область вымысла и реальности, мост, соединяющий фантазию с действительностью. Пространство ее возможностей, емкость ее содержания непрестанно расширяются. Это и процесс технического оснащения, использования новых средств совмещения изображений, многократной экспозиции, стереоскопии, видеозаписи, специальной обработки пленки. Интересно, однако, что в наши дни, когда компьютер все более входит в обиход мультстудий мира (о перспективах его применения говорит Джон Халас, а Борис Степанцев даже описывает свою «встречу» с компьютером), — именно в этот момент переживают свое второе рождение и приобретают исключительную роль плоская марионетка и бумажная вырезка, с которых когда-то начиналась советская мультипликация. Занимая как бы промежуточное положение между рисованным и объемно-мультипликационным фильмом, они вбирают в себя их достоинства, сохраняя фактурную выразительность и живописность, способность передавать иллюзию

* *Иванов-Вано И.* Кадр за кадром, с. 92.

* Подробнее об этом см. в моей книге «Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации» (М., 1974) и в статье «Искусство, открытое заново» в сборнике «Ракурс» (вып. 1. М., 1977).

* In: *Bendazzi G.* Un autore italiano: Manfredo Manfredi.— "Informazioni", 1973. N 3/4, p. 11.

объемности с подвижностью, во многом близкой «ожившему рисунку». Вот почему Карел Земан в Чехословакии, Жан-Франсуа Лагионн во Франции, а у нас Юрий Норштейн и другие мастера придают такое значение этой форме выражения, помогающей ныне раздвинуть живописное пространство мультфильма, вдохнуть в него новое содержание.

Стремление полнее и глубже раскрыть духовную жизнь, выразить внутренний мир человека со всеми его сложными связями со своим временем, «историей и мирозданьем», без чего не может существовать ни одно большое искусство, приводит многих мастеров к резкой критике того, что они называют «мультипликационным карикатурничанием». Почти в одних и тех же выражениях режиссеры разных стран обрушивают свой гнев и иронию на то, что некогда многие годы питало и поддерживало существование этого вида искусства, было главной сферой его применения.

Чем объяснить такое явление? Прежде всего — стремлением к жанровому многообразию, к более полному отображению всех сторон человеческой жизни. Карикатурная комедийность в ее расхожем, общепотребимом варианте стала шаблоном, обычно втискивающим мышление режиссера в ограниченное жанрово-тематическое пространство, в привычную колею избитых приемов и средств. Это вызывает у многих мастеров настоятельное желание шагнуть за узкие рамки уже испробованного, освободиться от назойливого штампа, от «обязательного смехачества», комедийной однобокости.

Естественно, что никто из режиссеров и не помышляет отрицать того несомненного факта, что юмор, остроумие, ирония, сатира — важные и драгоценные качества мультипликации, от которых это искусство отнюдь не должно напрочь отказываться. Речь идет о другом, о том, что четко выразил в своем риторическом вопросе Душан Вукотич: «...разве в этом бескрайнем просторе возможностей не найдется места для всех видов эмоций, для всех взлетов человеческого духа, а не только для остроумия и забавы?»

Все эти размышления чрезвычайно важны для определения путей развития мультипликации, хотя в принципе ничего абсолютно нового они не содержат. Напомним, что о том же писал почти полвека назад Николай Ходатаев, считавший, что «карикатура не есть единственный метод мультипликационной изобразительности» и что «думать так значило бы незаконно ограничивать возможности и суживать задачи мультипликационного кино». Сегодня к этому выводу вновь пришла в своем развитии, на новом «витке спирали» теория и практика мировой мультипликации.

Вопрос этот, думается, встал особенно остро еще и потому, что сочетание общераспространенных форм лаконичного карикатурного рисунка с предельно лаконичным же сюжетом анекдота или притчи, где «ход умозаключения» при всей своей парадоксальности создает некую стандартную, подобную силлогизму модель, представляет собой тип мультфильма, который в последнее время определенно обнаружил свою ограниченность. Рационалистичность этой формы «рисованного парадокса», основанного на принципах «редуцированной» (сокращенной) мультипликации *, стала приедаться от многочисленных повторений, превратилась в «общеевропейский мультипликационно-графический стандарт». Псевдоглубокомысленные «философские» фильмы начали разгадываться по трафарету. И прав Л. Атаманов, когда говорит, что «с притчей надо обращаться осторожно».

Попробовав себя в одной сфере и ощутив новые силы, наиболее талантливые из мультипликаторов почувствовали, что их искусство способно замахнуться на большее, передать свои мысли и чувства не в пилюлях, завернутых в серебряную бумажку интеллектуальной изощренности, а в более свободном, полном и многоплановом течении жизни человеческого духа.

Мы ценим лаконизм мультфильма и, вероятно, никогда не откажемся от точной и меткой в своей экранной выразительности афористичности рисованного кино. И все-таки нельзя не признать, что лаконизм некоторых «редуцированных» фильмов обернулся узостью содержания. Искусственность «конструкций» стала удивлять своей очевидностью. Формы этой «крайней условности» обнаружили свою крайность. Еще раз подтвердилось, что лаконизм — понятие не внешней краткости, а внутренней соразмерности, сконцентрированности, умение найти кратчайшие пути и единственно нужные средства для выражения определенного содержания.

Как всегда в таких случаях, начались поиски новых форм изобразительной драматургии мультфильма, более свободного и емкого сюжетосложения. Появились полнометражные фильмы, о которых заговорили: «Желтая подводная лодка» — музыкально-сатирический фильм Джорджа Даннинга; научно-фантастическая картина (по роману Стефана Вулля) «Дикая планета», поставленная французским режиссером Рене Лалу в Праге совместно с художником Роланом Топором и группой чехословацких мультипликаторов; гротесковые, затрагивающие острые социальные проблемы фильмы Ральфа Бакши; «Витязь Янош» блестящего венгерского мастера Марцелла Янковича — экранизация знаменитой поэмы Шандора Пётефи. К постановке полнометражных картин обратились Роман Качанов и Борис Степанцев. Надо было вдохнуть новую жизнь и в устоявшиеся формы короткометражной мультипликации. Однообразие и узость существующих жанрово-тематических структур настоятельно требовали пересмотра и обогащения творческой практики.

Возникла необходимость внести в мультипликацию новые измерения реального, и прежде всего — новые возможности художественного исследования человеческой психологии, характера, отображения явлений несоизмеримо большего социального масштаба. В нашей стране процесс переосмысления возможностей мультипликации в этом направлении выражен сейчас, в частности, в фильмах таких режиссеров, как Юрий Норштейн, Андрей Хржановский, Анатолий Петров, Рейн Раамат, Арнольд Буровс. Их творчество убедительно доказывает, что сфера опосредованной передачи сложных чувств и возможностей психологической «лепки» характеров в мультипликации отнюдь не лимитирована тем, что живого человека-актера в мультфильме заменяет его эстетически обработанное изображение — рисованный персонаж или кукла. Богатый мир переживаний военных лет, тонко сопоставленный с атмосферой времени, в «Сказке сказок» Ю. Норштейна; живой и сложный многоплановый образ Пушкина, возникающий на фоне выразительной панорамы целой эпохи, в фильмах А. Хржановского; психологически емкие персонажи «Полигона» А. Петрова, фильмов «Стрелок», «Антенны среди льдов», «Большой Тылль» Р. Раамата, таких удивительных по глубине и пристальности психологического исследования картин А. Буровса, как «Соколик» или «Козетта», — все это качественно новые и принципиальные завоевания нашего мультипликационного искусства нынешнего периода, уже снискавшие себе внимание и интерес зрителя.

Предположения, высказывавшиеся некоторыми режиссерами и критиками, что мультипликация в силу своей близости эпическим и фантастическим фольклорным формам, в отличие от более поздних кинематографических или литературных жанров, в частности романа, не способна на полноценную, тонкую и развернутую психологическую характеристику, оказались предвзятыми и несостоятельными, они отброшены самим ходом развития этого искусства. Дело, разумеется, в мастерстве и таланте режиссеров и художников, во все возрастающем богатстве выразительных возможностей мультипликации и умении подчинять их новым художественным задачам.

Современная мультипликация, как никогда, многообразна. Ее развитие идет все более широким фронтом. И конечно, искусство разработки характеров и психологических нюансов далеко не единственная, хотя и важная новая жанрово-тематическая линия этого вида кино. По-прежнему остаются, совершенствуются, приносят эстетическое наслаждение зрителю, выполняют свои ответственные художественно-познавательные и воспитательные функции и более традиционные формы: и сказка со всем ее обаянием волшебства, фантастическими персонажами, кодексом народной мудрости и морали, и так называемый «гэг-фильм» — мультипликация, основанная на быстром движе-

* См. об этом подробнее в статье «Эстетический феномен Загребской школы» (сборник «Кино Югославии». М., 1978).

нии, трюках, «дуэльном» соперничестве персонажей, и притча с парадоксальным «параболическим» сюжетом, а также басня, киноплакат, пародия, памфлет, фильм-песня и многие другие жанры, которые создала и создает эта «современная всеохватывающая форма искусства», как назвал мультипликацию Джон Халас. Отнюдь не стремясь подменить собой другие искусства и сферы кино, мультипликация все глубже осознает свою кровную связь с ними, всю полноту своих прав и обязанностей как искусства.

Внимание к области выразительных средств, конечно, не только забота о формальных возможностях художественного языка искусства. Правда, на международных фестивалях мультипликационных фильмов в Аннеси, Загребе, Варне, Отаве нередко фигурируют фильмы — и это, вероятно, тоже одна из тенденций мировой, во всяком случае западной мультипликации, — авторы которых видят в стилистических находках и эффектных формальных решениях свою главную цель и задачу. В таких картинах игра фантазии не идет дальше броских контуров, калейдоскопической смены ярких красок, демонстрации неожиданных форм и фактур. Особенно изысканными причудливые комбинации изобразительных мотивов могут быть сегодня, когда применение компьютера, его возможности трансформации изображения фактически стирают грани между рисованной и объемной мультипликацией и переходы от плоских двухмерных решений к объемным и изменения перспективы происходят плавно, мгновенно и многократно, сменяются с удивительной пластической легкостью и совершенством владения формой и цветом. Ультрасовременная техника анимации и съемки, необычность ракурса, контрастность цветового монтажа — все подчинено поиску средств, все заведомо, с первых же штрихов, деформируемых объектов и силуэтов буквально кричит об эксперименте.

Между тем, как справедливо заметил Пабло Пикассо, в творчестве важны прежде всего не сами поиски, а находки. Дух экспериментаторства, столь ценный и важный в искусстве, когда он не связан с новым содержанием, лишается смысла.

Вот почему проблема цели творчества, жизненная позиция и философия мастера, его способность видеть «пропорции» фантазии и истины, игры воображения и реальности идеи в мультипликации так же важны и существенны, как в любом другом настоящем искусстве. Сознание этого, всегда волновавшее крупных мастеров мировой мультипликации, хорошо выразил в своих заметках Джон Хабли. Когда-то вместе с Босустовом он ушел от Диснея и противопоставил ему совершенно иную стилистику. Примечательно, что через много лет после этого, формулируя свое творческое кредо, он обратил внимание совсем на другое. Он говорит, что главное в мультипликации — это не стиль, не формальные ухищрения и изыски, а, как и во всяком искусстве, неизмеримо большее — художественная правда. «Большинство лучших мастеров мультипликации, — пишет Хабли, — чувствует, что необходимо найти новые средства для выражения не только внешнего облика человека, а более обобщенных сущностей человеческого существования. Было бы ошибкой считать, что будущее мультипликации состоит в эволюции графических стилей. Существует обширная зона, которую необходимо исследовать, — область истины и действительности, которую нельзя непосредственно сфотографировать камерой, но которую художник и драматург могут понять и использовать. Именно в ней заключен источник новых открытий в мультипликационном кино».

Конечно, не только Хабли, но и другие крупные мастера мультипликации приходят к размышлениям, самым непосредственным образом сближающим это искусство с их представлениями о реализме. Понимание мультипликации как творчества, способного и обязанного видеть истину сквозь призму фантазии, воплощать на экране особыми, свойственными ей средствами образы, помогающие осознать смысл и цели движения действительности, наиболее актуальные и насущные проблемы жизни человека и общества, — таков, мне думается, главный итог развития этого искусства в оценке тех, кто своей работой открывает ему пути в будущее.

ЛЕВ АТАМАНОВ (1905—1981) — советский режиссер рисованных фильмов. Народный артист РСФСР. В 1926 году окончил Первую государственную киношколу (мастерская Льва Кулешова), получив диплом режиссера и актера. Свою творческую деятельность начинает в качестве помощника режиссера на съемках фильма одного из зачинателей советской мультипликации Юрия Меркулова. Затем работает мультипликатором в мультмастерской «Межрабпомфильма» и совместно с Владимиром Сутеевым создает рисованные фильмы «Улица поперек» (1931), «Сказка про белого бычка» и «Клякса в Арктике» (1934). В 1935 году ставит самостоятельно фильм «Клякса-парикмахер». В конце 30-х годов переезжает в Ереван, где осуществляет первую в Армении постановку мультфильма — «Пес и кот» (1938, по сказке Ованеса Туманяна), а в 1941 году — «Поп и коза». После войны Атаманов работает на студии «Союзмультфильм». Основные мультфильмы: «Волшебный ковер» (1948), «Желтый аист» (1950, приз на фестивалях в Дели и Бомбее), «Аленький цветочек» (1952), «Золотая антилопа» (1954, специальный приз в Канне, призы в Лондоне и Белграде), «Пес и кот» (1955), полнометражный фильм «Снежная королева» (1957, специальный приз на Всесоюзном кинофестивале, первая премия в Венеции, приз в Риме), «Похитители красок» (1959), «Ключ» (1961), «Сказка про чужие краски» (1962), «Пастушка и трубочист» (1965), «Букет» (1966), «Скамейка» (1967, рисунки Х. Бидструпа, приз в Мамайе), два сюжета, «Велосипедист» и «Забор», в киноальманахе «Калейдоскоп» (1968), «Балерина на корабле» (1969, приз в Мамайе), «Это в наших силах» (1970, рисунки Х. Бидструпа), «Неразбериха» (1971), «Выше голову» (1972), «Новеллы о космосе» (1973), «Пони бегает по кругу» (1974, приз на Всесоюзном кинофестивале), «Я вспоминаю» (1975), «Котенок по имени Гав» (1977—1980, серия из четырех фильмов).

Лев Атаманов

Момент одухотворения

«И долго буду тем любезен я народу, что чувства добрые я лирой пробуждал...» Так говорил Пушкин.

Пробуждать в людях добрые чувства особенно важно в наше время, когда в мире идет напряженная борьба сил мира и войны, национальной, социальной справедливости и расового, политического подавления масс, когда в западных странах буквально культивируются жестокость и насилие.

Сегодня цель искусства, в частности мультипликации,— помогать человеку находить правильные ориентиры в окружающей действительности, помогать открывать душевные силы в самом себе, помогать видеть и охранять красоту окружающего мира, природы. Помогать — это самый главный глагол в разговоре о творчестве современного художника.

Создание образа человека — главная задача всех видов искусства. Однако все просто и понятно, когда речь об этом идет в литературе, театре, в живописи, скульптуре, в игровом кино. В мультипликации героями чаще всего становятся звери, животные, растения, предметы, условные обозначения человечка, нередко — фантастические создания или совсем абстрактные фигурки — черточки, кружочки. Как тут быть с образом человека?

Дело в том, что мультипликация очеловечивает своих персонажей, будь

то зверушка, предмет или просто условное обозначение. Мы начинаем верить им, как верим актерам на сцене, мы начинаем угадывать в них живые характеры, переживаем их радости и волнения. Ведь и в театре мы прекрасно сознаем, что, допустим, вот этот молодой актер сейчас в гриме, что он изображает старика, а вот эта немолодая травести тоже в гриме, она играет мальчишку. Но мы принимаем театральную условность, мы давно привыкли к ней.

Наши мультипликационные персонажи — это сильно, иногда до неузнаваемости «загримированные актеры». Но если они хорошо, талантливо играют, мы забываем обо всякой условности и верим им и нам бывает жалко их до слез. Все зависит от степени очеловеченности персонажа.

Мультипликация начинается с момента одухотворения.

Здесь, однако, необходимо одно уточнение. Существует опасность излишнего натурализма в изображении мультипликационного персонажа. Ошибаются художники, которые пытаются заставить своих рисованных и кукольных героев «чувствовать» и «переживать». Мультипликационный персонаж не в состоянии передать на экране живой блеск человеческих глаз, всю бесконечную гамму чувств, доступных лишь живому актеру. Одухотворенность достигается у нас не филигранной технической отработкой «метода физических действий», а с помощью человеческой фантазии, разбудить которую у мультипликаторов имеется великое множество способов.

Начинал я в мультипликации в 20-е годы, ассистентом у режиссера Даниила Черкеса на киностудии «Межрабпомфильм». Это была небольшая мастерская, где нам приходилось все на свете изобретать и осуществлять собственноручно. Всего в группе было шесть человек, среди них — такие талантливые люди, как сам Д. Черкес, И. Иванов-Вано, В. Сутеев. Я стал седьмым.

Я подружился с В. Сутеевым. Эта дружба прошла через всю нашу жизнь. Вместе с этим режиссером и художником мы поставили один из первых в нашей стране звуковых мультфильмов. Он назывался «Улица поперек» и рассказывал о том, как человечек, спешивший на работу, попал под машину и оказался в больнице, где, перевязанный и с костылем, он делал доклад о правилах уличного движения. Это была обыкновенная агитка за безопасность городского движения (в то время делалось множество агиток на самые разные темы, в том числе и мультипликационных).

Фильм был черно-белый, графически решенный остро. Мы придумывали смешные трюки, пробовали различные походки, искали типажи прохожих, записывали различные шумы, пытались найти общий звуковой ритм. Для нас это была настоящая школа.

Следующая наша с Сутеевым картина, «Сказка про белого бычка», адресовалась взрослому зрителю и рассказывала о конференции по разоружению, на которую со всех концов света слетались и сбегались звери и птицы. В 30-е годы, в условиях обострения угрозы войны, эта антивоенная политическая сатира прозвучала достаточно злободневно — не случайно лента была с одобрением встречена гостившим тогда в нашей стране Анри Барбюсом.

Тогда же мы с Сутеевым попытались придумать собственного постоянного героя (до этого уже делались ленты с Братишкиным, с Бузилкой). Наш персонаж, Клякса, возникал на экране под детскую песенку: точка, точка, запятая... Это был озорной, эксцентричный человечек. Он попадал на Север. Фильм «Клякса в Арктике» был навеян мотивами наших знаменитых полярных экспедиций: имена папанинцев, челюскинцев знала тогда вся советская детвора. Однако некоторая заданность характера помешала этой ленте стать подлинно значительным произведением.

В 1936 году произошло знаменательное событие в истории советской мультипликации. Энтузиасты с «Межрабпомфильма» объединились с мультипликаторами «Совкино» и специальным постановлением была организована киностудия «Союзмультфильм». Но в это время по семейным обстоятельствам я переехал в Армению, в Ереван, где тогда еще не существовало мультипликации. С помощью тогдашнего директора студии Даниила Мартыновича Дзуни нескольким энтузиастам удалось вскоре образовать небольшую мастерскую.

Я объездил всю Армению, изучил ее быт, познакомился с множеством людей, услышал прекрасные древние легенды, бесконечно полюбил землю моих предков. Сам я родом из ростовских армян, но дед и отец мой большую часть жизни провели в Москве.

Первый армянский мультипликационный фильм — «Пес и кот», поставленный мной по сказке Ованеса Туманяна. Эта лента делалась уже на целлулоиде. Всем нам приходилось осваивать азы новой технологии.

Новая национальная фактура, своеобразные типажи, мудрость и юмор народной сказки (Туманян лишь обработал и записал ее) — все это потребовало глубокого проникновения в самые истоки армянского народного искусства.

Эта работа очень многое дала и мне и всей студии. Сделав после нее еще один фильм, «Поп и коза», я обратился к своей давней мечте — постановке большой эпической сказки о воде, которая так драгоценна в Армении и о которой складывают песни и легенды. Уже было название — «Волшебный ковер», уже писался и переписывался сценарий. Но тут грянула война. Я ушел в армию.

Постановку «Волшебного ковра» я завершил уже после победы. Мы работали над фильмом вместе с народным художником Армении Акопом Каджояном. В новом фильме было четыре части (по тем временам — одна из самых больших лент), это первая в моей жизни цветная картина. Она вышла на экран в 1948 году и очень дорога мне, потому что в нее было вложено много сил, упорства, искренней привязанности к земле, породившей легенду о мужественном Арутюне и нежной Назели, победивших злого волшебника Вишапа, укравшего у людей воду.

Вскоре я приехал в Москву и стал работать на «Союзмультфильме». Начался новый и очень важный для меня творческий этап — я вернулся к жанру волшебной сказки и в течение многих лет с увлечением и огромной радостью трудился над сказочными лентами. «Желтый аист», «Аленький цветочек», «Золотая антилопа», «Снежная королева» — вот работы этого периода. Их успеху содействовало то, что мне удалось сплотить группу талантливых художников. Это А. Винокуров, Л. Шварцман, Р. Качанов, с которыми я работал над всем сказочным циклом, прекрасные мультипликаторы-одушевители.

Итак, нам предстояло создать сказочных персонажей, стилизовать движение в полном соответствии с графическим решением персонажа и всего фильма в целом. Приходилось сводить воедино графический образ, мультипликационную пластику, работу актера озвучания. Для этого в помощь мультипликаторам мы подготовили заснятые на пленку отдельные сцены, решая их с живым актером или используя фильмотечный материал. Включали элементы балета, жесты

мима. Конечно, все эти подсобные материалы подвергались суровому отбору и отсеву — во избежание натуралистичности. Переведенное с экрана изображение обрабатывалось — «вгонялось» в графический образ, у него изменялись пропорции и многое другое. Этот метод, получивший название «эклер» и осуждаемый многими, на мой взгляд, когда его разумно использовали, обогатил мультипликацию; поднял общую культуру движения, придал разнообразие пластике. Помоему, и сегодня не стоит отказываться от этого средства мультипликационной выразительности.

А вот образы Оле Лукойе и Герды в «Снежной королеве» решались без всякого «эклера». Здесь мне очень помогли талантливейшие актеры В. Грибков и Я. Жеймо, исполнявшие эти роли. Они тонко чувствовали своих героев, понимали характер нужного движения и работали в тесном контакте с мультипликаторами, переносившими каждый звук, каждое придыхание актерской фонограммы в движение персонажа, в мимику. Эти образы специально разрабатывались мною, Л. Шварцманом и Ф. Хитруком, одушевлявшим Оле Лукойе — один из самых любимых мною персонажей. Для меня он — как живой.

Многое дал фильму волшебный голос Марии Ивановны Бабановой — Снежной королевы. Она превосходно прочла стихи Николая Заболоцкого. Голос Бабановой и тонкий пластический образ, созданный художниками фильма и одушевленный тем же Хитруком, создавали незабываемое впечатление.

Иногда от выбора актера, а также от степени таланта мультипликатора зависела удача образа. Иногда его решение возникало благодаря случайно замеченному и зафиксированному в памяти жесту.

Так было, например, когда я смотрел материалы в библиотеке Музея имени А. С. Пушкина и вдруг увидел фото: английский резидент, этакий джентльмен с лошадиной физиономией, и перед ним — Раджа какого-то мелкого княжества, изогнувшийся с очень характерным движением руки, замечательно выхваченным фотографом. Глядя на лукавое лицо этого Раджи, я понял, что это готовый образ для фильма «Золотая антилопа» и что актер, который может сыграть такого Раджу,— Рубен Симонов. К счастью, актер тоже загорелся этой ролью. Удача фильма — в большой степени удача образа Раджи, достигнутая превосходной работой художников-мультипликаторов и, конечно же, Р. Симонова.

Бывало, я подолгу мучительно думал о тех или иных решениях эпизодов, ситуаций, черт характера, а потом, видя, что ничего не получается, отбрасывал всякую мысль о них, и вдруг через какое-то время срабатывала фантазия и решение приходило как бы само собой, случалось, даже во сне. Но для этого так называемого подсознательного решения необходимо думать, изучать материалы, с головой уйти в мысли о существе замысла. Ничто само собой не приходит.

Только искренняя взволнованность автора, его вера, его увлеченность в состоянии зажечь зрителя, «включить» его фантазию, установить контакт сотворчества между художником и аудиторией.

Я люблю Диккенса («Пиквикский клуб» — моя любимая книга), Чаплина, по старинке люблю незлобивые комические Мака Сеннетта. Люблю свои сказки. Правда, потом я отошел от них, но не потому, что разлюбил, а просто захотелось попробовать еще что-то новое. Тогда, в конце 50-х — начале 60-х годов, все вдруг начали безудержно пробовать и экспериментировать. Массовые поиски мультипликацией новых форм образной выразительности — явление сложное, многослойное, обусловленное целым рядом причин. Я не остался в стороне от него.

Я поставил тогда современную сказку «Ключ». Это — во многих смыслах переходная для меня картина, в ней было немало от старой, классической мультипликации и немало от новой, казавшейся тогда «необычной», хотя, в сущности, в ней возрождались на новом витке развития художественные поиски преддиснеевской мультипликации.

Тема трудового воспитания ребенка решалась в «Ключе» на примере одного семейства, в котором родители-мещане мечтали о «райской» жизни своего сыночка, а дед, всеми уважаемый рабочий, и его друг, ученый-кибернетик, убеждали мальчика, что настоящий ключ к счастью — это труд.

Потребность сказать что-то новое, поэкспериментировать в разных жанрах, на различных изобразительных материалах привела меня к активному сотрудничеству в мультипликационном альманахе для взрослых «Калейдоскоп». Я был одним из его организаторов и до сих пор убежден в необходимости киноальманаха маленьких, экспериментальных фильмов, дающих возможность попробовать свои силы молодым художникам.

В один из «Калейдоскопов» вошел микрометражный «Забор». Для «Калейдоскопа» я сделал и другую маленькую притчу, «Велосипедист»,— шуточный и немного грустный парафраз на тему «тише едешь — дальше будешь». Оба эти фильмика я очень люблю, хотя считаю, что с притчей надо обращаться осторожно: некоторые под предлогом «специфики жанра» логически сухо, но достаточно многозначительно пытаются доказать нам, что дважды два — четыре.

Очень дороги мне две ленты, сделанные мною в тесном сотрудничестве с замечательным датским художником Херлуфом Бидструпом,— лирическая «Скамейка» и публицистическая, антивоенная «Это в наших силах». Мне близко мироощущение Бидструпа.

В «Скамейке», которая была снята как бы с одной точки, как снимали когда-то братья Люмьер, действие развивается «сценично», в одной крупности, без дробных смен контрастных планов. Монтаж здесь внутрикадровый — меняются лица, детали, «освещение». Это создает иллюзию плавного течения жизни. Скамейка становится как бы символом: люди приходят и уходят, старость сменяется молодостью, а молодость — старостью. Путник, присядь на скамейку, задумайся о своей жизни...

А в фильме «Это в наших силах» резкий параллельный монтаж был напряженным, создавал ощущение надвигающейся угрозы. Вообще проблема монтажа в мультипликации очень интересна и совершенно не изучена.

Конечно, все на свете с годами меняется. Наши вкусы, пристрастия. Меняемся мы сами. Раньше лошади пугались автомобилей, а теперь — друг друга. То, что поражало, казалось смешным в детстве, давно уже не удивляет и не смешит. Когда-то я несколько настороженно относился к музыке Прокофьева, а теперь это один из самых любимых моих композиторов. Изменяется все и в мультипликации. То, что казалось открытием лет десять назад, сегодня представляется толчением воды в ступе.

Свергали, а некоторые и «предавали анафеме» Диснея, как Иваны, не помнящие родства, не понимая, что от него никуда не деться, что это энциклопедия, «толковый словарь» мультипликации, куда нужно заглядывать по нескольку раз в день, чтобы просто-напросто не делать «грамматических ошибок». Антидиснеевцы учились

у Диснея. Антиподы вообще так или иначе влияют друг на друга: либо упорно «отталкиваются», либо «идут на сближение».

Пожалуй, сегодня я могу сказать, что наиболее близкими, наиболее правомерными, что ли, в смысле мультипликационной специфики кажутся мне «Пастушка и трубочист», «Балерина на корабле», «Пони бегает по кругу». Сказки, в которых как бы обыгрывается их сказочная, игровая условность,— поэтичные, эмоциональные, если хотите, философские.

Когда маленький пони мечтает стать боевым конем и блеснуть на военном параде, когда старый генерал представляет, как он на минуточку вернулся в свое детство, но и то и другое лишь пригрезилось им, и пони понимает, что он должен вернуться в зоопарк, а старый генерал должен осознать грустный факт невозвратности прошедшего,— это тоже немножко философия...

И даже когда во дворе, где испокон веков враждуют кошки и собаки, вдруг появляется голубоглазый котенок с необычной, прямо-таки вызывающей кличкой Гав и начинает вопреки поучениям «умудренных жизнью» старших дружить со щенком и вообще вести себя не общепринято. И дети, которым адресованы маленькие серии фильма «Котенок по имени Гав», я надеюсь, уловят в незатейливых историях котенка одну немаловажную мысль: будь самим собой, живи своим умом, расти добрым и честным, и все кончится хорошо, во дворе не случится никаких неприятностей.

Записала *Л. Закржевская*

АЛЕКСАНДР АЛЕКСЕЕВ — французский режиссер-мультипликатор, художник, декоратор, гравер. По происхождению русский, родился в 1901 году в Казани (ум. в 1982 г.). В юные годы, живя во Франции, учится у художника С. Судейкина, работает декоратором, в частности для балетного театра Ж. Питоева. Изобретение Алексеева — «игольчатый экран» — состоит из сотен тысяч сдвигающихся и выдвигающихся металлических стерженьков, с помощью которых можно, используя различное освещение, получить мультипликационное изображение, напоминающее гравюру. Вместе со своей женой Клер Паркер Алексеев снимает в 1933 году фильм «Ночь на Лысой горе» (на музыку Мусоргского). В поисках заработка и стремясь усовершенствовать найденные им технические методы, ставит более пятнадцати разнообразных рекламных фильмов. В 1940 году уезжает в Канаду, где работает до конца войны, сконструировав здесь второй «игольчатый экран», значительно больший по размерам и количеству игл; ставит фильм «Мимоходом» (1943). Вернувшись во Францию, выпускает рекламные фильмы: «Хмель» (1951), «Истинная красота» (1953), «Рифмы» (1954), «Сок земли» (1955). Затем следуют фильмы «Нос» (по Гоголю), «Картинки с выставки» (1972, музыка Мусоргского), «Три темы» (1977).

Александр Алексеев

Размышления о мультипликации

Я начал рисовать в 1905 году, в возрасте четырех лет, в деревне, где жили мои родители,— на берегу Босфора, возле Стамбула. Я начал с рисования лодок, потому что все время видел лодки, пересекающие панораму, которая, как китайский свиток, разворачивалась перед моими глазами от Черного до Мраморного моря, а фоном был Анатолийский берег. Я рисовал также панорамы Босфора с зубчатыми крепостями, с воинами, бегущими в атаку. Больше всего меня интересовала передача движения обобщенных фигурок, нарисованных всего несколькими линиями. Позже, к семи годам, я уже успешно изображал бегущих лошадей в профиль. В это время мне попались маленькие оловянные солдатики, изготовленные в Нюрнберге. Элегантность их внешнего вида и поз, которые немецкий мастер так хорошо сумел передать, были для меня великолепной школой рисования. Когда мне исполнилось десять лет, я увидел, как мой старший брат сделал праксиноскоп, с помощью которого можно было передать иллюзию движения. Я сымитировал его, нарисовав в маленькой тетрадке движущийся объект фазу за фазой: там была ветряная мельница с крыльями, которые поворачивались, аэроплан, который взлетал, поворачивался и опускался. Это были мои первые фильмы.

В двадцать лет судьба забросила меня в Париж, где я стал учеником Сергея Судейкина, декоратора и вдохновителя театра «Летучая мышь». Актеры этого театра — мимы — представляли движения механических игрушек, разрабатывая тему «Щелкунчика» Андерсена, этого истинного изобретателя оживающих игрушек и предметов. Я рисовал, а затем в течение пяти лет делал декорации и костюмы. Позже я научился гравировке и стал иллюстратором роскошных книжных изданий и успешно занимался этим в течение десятилетия. Но то была эпоха художественного кинематографа: ранние фильмы Чаплина, три фильма Мэна Рэя и, наконец, фильм Б. Бартоша «Идея», основанный на одноименном графическом цикле Ф. Мазереля; все это натолкнуло меня на мысль попробовать вступить в контакт с большой аудиторией.

Я был напуган атмосферой, захватывающей узника павильонов на студиях художественных фильмов; театр уже научил меня, что при коллективном творчестве случай нередко искажает наши намерения. Я считал, что рисованная мультипликация более подходит для комической, а не для поэтической атмосферы, характерной для моих гравюр. Надо было изобрести такую мультипликационную технику, чтобы я смог в полном одиночестве делать фильмы, передающие полутона, дымку и нечеткие, переливающиеся формы. Первый игольчатый экран я создал в сотрудничестве с Клер Паркер из Бостона, которая позже стала моей женой. Первой нашей работой был фильм на тему «Ночи на Лысой горе» М. Мусоргского; ту же тему после нас использовали Уолт Дисней в США, который создал в 1934 году фильм под тем же названием, и Ригаль во Франции. У нас был такой успех в прессе, которого не достигал ни один восьмиминутный фильм. Рецензии в газетах предсказывали нам блестящее будущее, но ни одна контора по прокату не запросила нашего фильма.

Мы решили больше не делать мультипликационных фильмов без обеспеченного заранее проката — это значило ограничить себя рекламными роликами, для которых во Франции был реальный рынок сбыта, но которые плохо оплачивались.

Вернувшись из США в 1951 году, мы возобновили в Париже наше скромное производство. Единственным фильмом, сделанным нами в период между 1939-м и 1951 годами, был «Мимоходом», поставленный по заказу Канадского национального управления кинематографии. Для этого нам пришлось сконструировать второй игольчатый экран. Первый мы должны были оставить в Париже. Он состоял из 500 тысяч иголок, второй же — из миллиона, что позволяло производить эффекты, аналогичные рисункам Ж. Сера. Игольчатый экран, хотя и задуманный как черно-белая техника, теоретически может служить и для того, чтобы делать также цветные фильмы. Но для этого иголки должны быть другие и располагаться в три раза ближе друг к другу, чем в том, который мы использовали для фильма «Ночь на Лысой горе». Такой экран пока невыполним — все наши цветные рекламные ролики были сделаны «одушевлением» объектов в трех измерениях.

С 1951 года мы разрабатывали технику нового вида мультипликации — «тотализацию»: вместо того чтобы фиксировать кадр за кадром неподвижный предмет, мы часто фиксировали кадр за кадром двигающиеся предметы, которые были соединены с помощью сложных маятников. В Париже мы построили машину, приводимую в движение сложным маятником. С ее помощью достигалась длинная экспозиция на одном кадре. После того как был закончен один кадр, машина выполняла следующий.

Наша ежегодная продукция ограничивалась в это время всего лишь трех- или четырехминутными лентами, и я нахожу это вполне достаточным: увеличить количество работников значило бы снизить качество фильмов. Я считаю, что художник способен избежать заимствования методов массовой продукции.

Наши фильмы имеют несравнимо более широкое распространение, чем художественные картины: часто одни и те же люди видят их по нескольку раз — их содержание должно быть более концентрированным, чем у игровых картин.

Я, конечно, не специалист в области игрового кино. Мой главный интерес лежит в области игровой художественной мультипликации, посредством которой можно добиться художественной силы, сравнимой только с воздействием старых искусств — живописи, танца, музыки, скульптуры и, конечно, поэзии. Краткость мультипликационного фильма не кажется недостатком. Большинство «Прелюдий» Шопена длится около минуты, Седьмая длится $32^1/_2$ секунды, но слушающий запоминает ее на всю жизнь; «Мона Лиза» — маленькая картина в сравнении с грандиозными полотнами, изготовленными в мануфактуре Рубенса. Рубенс велик как художник только в своих малых полотнах, нарисованных лично им самим. И когда мне говорят после просмотра фильма, длящегося всего одну минуту: «Как жаль, что так мало!» — я счастлив это слышать.

В России, где я родился, кинематограф было принято называть «иллюзионом», тогда обычно говорили: «Сегодня вечером мы идем в иллюзион». Я заинтересовался мультипликацией, потому что движение, которое мы воспринимали как реальное, было иллюзорным — оно не существовало на самом деле. Натурное кино меня интересует меньше потому, что оно воспроизводит, а не творит движение. Если слова — это материал литературы, а звуки — музыки, то материалом рисованной художественной мультипликации служит движение. Пластическая форма необходима только потому, что мы не можем воспринимать движение без форм (в двух или трех измерениях). Выразить образ в движении — вот истинная цель искусства мультипликации. Остальное, то есть красота формы и цвета,— лишь сопутствующие элементы, иногда даже обременительные.

В произведении искусства должно быть и сходство и отличие от реальности, в этой двуплановости и состоит его привлекательность.

В мультипликационных фильмах мне также нравится возможность пробуждать воображение зрителей и их чувства сочетанием движений и ритмических звуков, лежащим в основе танца.

Но что меня больше всего привлекает в мультипликации — это сила внушения мыслей и эмоций. Мне приятно четыре месяца синтезировать на экране изображение, показ которого будет длиться всего несколько минут, но в течение этих минут зрители не будут в состоянии отвлечься от экрана даже на несколько секунд.

Я надеюсь, что с прогрессом кинотехники любителям кинематографа будет позволено смотреть картины тогда, когда они захотят, и по их собственному выбору, так же как мы выбираем книгу или грампластинку. Тогда можно будет убедиться: как и в личных библиотеках, симпатии публики тяготеют, с одной стороны, к произведениям поэтическим, с другой — к произведениям, насыщенным информацией.

В настоящее время фильмотеки и телевидение готовят путь такому будущему.

«Film Culture», 1964, spring
Написано в 1956 году.
Перевод *Е. Никиткиной*

Музыка и мультипликация

С изобретением звука кино стало говорящим. Оно даже стало болтливым, а значит, крайне литературным. Это противоречит моей концепции кинематографа. Слово вытеснило кинопантомиму — сферу того, что мы называем сегодня «немым» кино, которое остается для меня истинным кинематографом.

Но звук, конечно, принес музыку, а иллюстрация музыки всегда увлекала меня, как и некоторый вид фильмов, которые я называю «художественной мультипликацией» (я не думаю при этом о «художественном фильме», сделанном в виде мультипликации с картин художников, но о «живой живописи», об «оживленной» живописи). «Ночь на Лысой горе» была «оживленной гравюрой»,— так мы ее и назвали. На живопись смотришь, находишь ее прекрасной и смотришь снова. Я думаю о мультипликационном кино в тех же выражениях! Интрига очень мало меня интересует. Для меня главное — тема моего произведения, то есть движущийся образ.

После того как мы прослушали много разной музыки, выбирая ту, которая помогла бы сделать фильм, мы остановились на «Картинках с выставки».

Диалог двух экранов

...Интересным был диалог двух экранов — старого и нового. Мы имели две серии изображений, позволяющие менять планы, переходя с маленького экрана на большой. Этот диалог показался мне новой грамматикой мультипликации. Он давал мне два преимущества: возможность создать «перекличку» между двумя изображениями, с одной стороны, а с другой — показывать кадры наклонно, что, как мне кажется, никогда не делалось в мультипликации.

Я решил использовать вращающееся изображение подсвечника на игольчатом экране как рефрен на протяжении всего фильма, рефрен, позволявший всякий раз, когда новый экран попадал в фокус камеры, открывать таким образом новую фазу на исчезнувшем старом.

Мысль о рефрене всегда представлялась мне важной в мультипликации, ибо я сравниваю художественную мультипликацию со стихосложением. Повторение изображения может быть сравнено с повторением слов в стихах или прозе. Это создает ритм.

Поэзия образов

Работа над мультипликацией требовала затворничества. Жизнь становилась такой монотонной, такой утомительной, что всякий раз после обеда мы давали себе отдых и Клер читала мне вслух по-русски стихи Пушкина.

Слушая, как Клер читала мне пушкинские сказки в стихах, заканчивая снимать сцены бала с их своеобразной хореографией, я все более понимал, что помимо нашей воли мы занимались стихосложением. Некоторые сцены прерывались, как у Пушкина, рефренами, подчас текстуально идентичными, подчас в виде вариаций движения. Это было то, что Муссинак называл «внутренним монтажом». Я имею в виду движения, которые происходят внутри кадра во время определенного плана... По мере того как нам приходилось считаться с музыкальными тактами Мусоргского, мы оказывались во власти просодии поэта. Из чего я делал вывод, что, как и в хореографии, речь в фильме шла о созвучии, сходном с поэтическим метром.

Говоря о поэзии, музыке и поэтической мультипликации, надо сказать, что только повторное их прослушивание, прочтение, повторный просмотр позволяют открыть в них новые достоинства... Я не знаю, сколько раз надо смотреть «Картинки с выставки», чтобы сказать: «Я понял этот фильм»... Недостаток ли это? С точки зрения нетерпеливости нашего времени — да. С точки зрения восприятия всяким, кто хочет увидеть заново фильм, как слушают снова музыку, это достоинство.

Я знаю, что поэзия продается плохо, что мультипликация не приносит денег, но считаю, что она имеет большое будущее. Если в 1933 году только три моих современника занимались художественной мультипликацией, то сегодня их дюжина. Через тридцать лет их будет, может быть, полсотни... А сколько великих поэтов-классиков во Франции?

«Cinéma-pratique», 1973, N 3
Перевод *А. Брагинского*

ЭРНЕСТ АНСОРЖ — швейцарский режиссер, художник и сценарист. Родился в 1925 году. Окончил в 1952 году Политехнический институт в Лозанне. В 1958 году уходит с должности инженера-механика и вместе со своей женой Жизель посвящает себя киноискусству. Их небольшая студия выпускает документальные, научно-популярные, технические фильмы и картины об искусстве. Хотя каждый из них работает и самостоятельно, их совместное творчество постепенно все более сосредоточивается на художественных рисованных мультфильмах, для постановки которых они разрабатывают особую технику, основанную на применении черного порошка. Основные мультфильмы: «Танцовщица и нищий» (кукольный, 1958), «Вороны» (1967), «Фантасматик» (1969, премия «Золотой леопард» в Туре), «Прилунимся», «Время» (1970), «Улыбка I и II» (1975).

Эрнест Ансорж

Фантазия окрыляет

Мультипликация активно вошла в нашу жизнь, потому что мы оба, я и моя жена Жизель, независимо друг от друга открыли для себя, кто такой Трнка, еще во время цикла просмотров в Лозанне знаменитого фильма «Старинные чешские сказания».

До той поры нам и в голову не приходило, что у кинематографа, снимаемого «кадр за кадром», существуют свои выразительные возможности. Наши первые опыты в этой области искусства были кроме всего прочего еще и испытанием нас обоих.

В то время я работал в промышленности инженером-механиком и у меня были только вечера да воскресные дни, когда я мог отдохнуть от технологических проблем.

С тех пор как Трнка стал выдающимся мастером, мы в своих первых работах все свои усилия направили на кукольную мультипликацию. Жили мы в крошечной квартирке в Цюрихе, и она быстро стала заполняться миниатюрными декорациями, всевозможными фигурками и деталями.

Однако первые шаги были сделаны, и вскоре эта каморка оказалась совершенно неподходящей, а время, выкраиваемое для нашего увлечения,— абсолютно недостаточным. Наступила пора превратить увлечение в профессию. Мы знали, что всю свою жизнь обречены быть только ремесленниками, но и это не изменило наших намерений.

Я ушел со своей должности инженера, и мы поместились в небольшом деревенском доме, неподалеку от Лозанны. К этому времени у нас уже были небольшая студия и проекционный зал. Съемочное оборудование, хоть и было еще довольно скромным, все же означало, что мы сделали существенный шаг вперед, так как позволяло работать гораздо основательнее.

Наш первый кукольный фильм, «Танцовщица и нищий», созданный еще в Цюрихе, получил несколько призов на различных фестивалях любительских фильмов. Тем больше надежд связывал я с второй картиной. С роликом под мышкой я обошел всех прокатчиков в стране, но никто не захотел даже просмотреть фильм. Само выражение «кукольный фильм» вызывало только недоумение, и пленка так и осталась лежать в коробке.

Для того чтобы продолжить начатое (а у меня не было намерений отказываться от избранного пути), я попытался зарабатывать на жизнь съемками документальных и рекламных роликов и, когда мог, старался включить в них мультипликационный кусок.

Мой первый заслуживающий внимания опыт в этой области был вдохновлен театром — предполагаемой постановкой «Бравого солдата Швейка», инсценировка которого была сделана еще Гашеком. Задача состояла в том, чтобы несколько снятых эпизодов спроецировать на сцену вместо декораций; тогда актеры должны были бы строить свою игру на общении с мультипликационными персонажами.

Однажды меня попросили создать своего рода учебное пособие, в котором можно было бы быстро проиллюстрировать, как циркулирует кровь, когда образуется сердечная недостаточность. Я начал экспериментировать с несколькими материалами, среди которых были также черный порошок и белая бумага. Результат получился поразительным.

Фильм так и не был снят, но опыты с черным порошком я решил не прекращать. С этого момента декорации и куклы стали из дома постепенно исчезать, а их место занял мультипликационный станок. Мы обнаружили, что изображение, сделанное черным порошком на высвеченном на просвет матовом стекле, создает при вибрации эффект черно-белого киноизображения. Заразившим меня энтузиазмом прониклась и Жизель и начала рисовать черным порошком.

Прелесть такой работы заключается, по-видимому, в ее доморощенности — здесь на интуицию опираешься гораздо больше, нежели, допустим, работая с декорациями. С каждым кадром форма меняется окончательно и бесповоротно — ее не повторить, и, если результат не удовлетворяет, это означает, что все надо начинать сначала; причем совершенно ясно, что и в этом случае результат будет совершенно отличный от предыдущего.

Так мы с Жизель и трудимся: она рисует, затем оба работаем над сценарием и намечаем общий план. Лично я отвечаю за все собственно «кинематографические» аспекты работы, то есть за режиссуру, монтаж, озвучивание, ритм. В наших фильмах иногда видят ожившие гравюры, но в действительности с помощью нашего метода создается уникальная выразительная форма. «Вороны», впервые показанные на фестивале в Туре в 1968 году, помогли нам войти в мир мультипликаторов. Мы были в высшей степени польщены призом «Золотой леопард», который нам присудили за «Фантасматик» ex aequo с фильмом Николы Майдака и Бориславa Шайтинаца «Источник молодости» на фестивале в Туре в 1969 году.

В 1970 году на фестивале в Мамайе

мы получили за тот же фильм приз «За наиболее творческое использование мультипликационной техники».

Фильм «Прилунимся» получил признание в 1971 году, на фестивале в Оберхаузене и был представлен также на других фестивалях.

Я нахожу, что участие в телевизионных программах служит для мультипликатора великолепной практикой: на телевидении можно смешивать любые методы, приемы, одушевленный рисунок, одушевленную фотографию, вырезки из бумаги — словом, что угодно.

Помимо всего прочего, я уже многие годы работаю в психиатрической клинике с группой больных. Они там имеют возможность совершенно свободно снимать фильмы. Что же касается меня, то я помогаю им в организации съемок и в плане технического оборудования, и мне чрезвычайно приятно сознавать, что мультипликация отвечает их потребностям. Проблемы, их волнующие, они способны выразить именно таким способом гораздо тоньше и интереснее, нежели при непосредственной беседе с врачом; причина здесь, по всей видимости, заключается в том, что они крайне восприимчивы к языку символов — ведь они полностью во власти сновидений. В этом смысле мультфильм можно назвать и грезой в движении.

Мой рабочий метод достаточно ограничен. Для каждого фильма я набираю особую группу, работая, таким образом, всякий раз с различными художниками. Я в высшей степени верю в коллективную работу, но предпочитаю действовать в контакте с несколькими (немногими) помощниками и просто не представляю себя на фабричном производстве одушевленных рисунков.

Особое удовлетворение я получаю на фестивалях мультипликации, потому что там чувствуешь себя в дружной семье, где художников больше, чем администраторов. Не случайно среди мультипликаторов,— может быть, за редкими исключениями — почти нет богатых людей.

Лет десять назад мультипликационное кино в нашей стране фактически не существовало. Теперь у нас более шести десятков мультипликаторов, большинство из которых — молодежь, энтузиасты своего дела.

Как глава швейцарской Ассоциации мультипликационного кино я имею возможность наблюдать за их работой, которая, полагаю, многое обещает в будущем. Именно с ними связываю я свои надежды и верю, что с годами будут лучше поняты и использованы самые различные и многообразные возможности мультипликационного фильма.

«Nous mêmes», Mamaia-70
Перевод *И. Беленького*

Противоречие между реальностью и вымыслом, мечтой и действительностью заложено в самой природе человека. Наши мечты — это отражение нашей личности и в то же время это двигатель, который заставляет нас в реальной действительности поступать именно так, а не иначе. Мне кажется, что одна из главных задач мультипликации — выразить это противоречие, найти мечты, образы, слова и звуки, которые бы позволили передать то, что нас волнует,— волнение, возникающее с рождением и кончающееся лишь со смертью человека.

Из выступления на симпозиуме
в Репино, март — апрель 1974 года

ВАХТАНГ БАХТАДЗЕ — советский режиссер и художник. Родился в 1913 году. Окончил Академию художеств в Тбилиси и филологический факультет Тбилисского государственного университета. В 1933 году начинает работать художником-мультипликатором в мультцехе «Госкинпрома» Грузии. С 1950 года — ассистент режиссера, затем совместно с Ш. Гедеванишвили ставит картину «Курша» (1953).

Основные мультфильмы: «Приключения Самоделкина» (1957, приз на Всесоюзном кинофестивале в Москве), «После гудка» (1959, диплом в Сан-Франциско), «Самоделкин-спортсмен» (1961), «Королева стола» (1963), «Нарцисс» (1964), «Три соседа» (1966), «О мода, мода!» (1968, призы на Всесоюзном кинофестивале и на Международном фестивале в Мамайе), «Еще раз о моде» (1969), «Самоделкин в космосе» (1971), «Новолуние» (1972), «Игра в домики», «Девочка и гусь» (1975), «Самоделкин под водой» (1977), «Фантазия» (1979), «Самоделкин на выставке (1980).

Вахтанг Бахтадзе

Идти собственным путем

Искусство мультипликации уже не первой молодости. Оно беспредельно богато средствами выражения, многообразием манер и стилей художников всего мира.

Наблюдая за развитием сегодняшнего кинопроцесса, нередко обнаруживаешь чрезмерное увлечение живописными эффектами, иногда во вред идейно-тематическому содержанию фильма; создается такое впечатление, будто авторы фильмов глубоко уверены в том, что мультипликация — это не кинематограф, а вид изобразительного искусства. Я давно и твердо придерживаюсь противоположного мнения: мультипликация — это кино. В этом меня убедил многолетний опыт и наблюдения. Дело в том, что со дня прихода в кинематографию, мне по не зависящим от меня причинам приходилось на протяжении ряда лет работать в качестве художника то над рисованным, то над игровым фильмом. За эти годы я многое уяснил себе, многое понял. А кино вошло в мою жизнь гораздо раньше, еще в детские годы.

Свои первые шаги в искусстве мультипликации я начал в 1933 году в мультцехе кинофабрики Грузии. Тогда я учился в Тбилисской Академии художеств. В то время мультипликаторы Грузии занимались только изготовлением рисованных эпизодов для разных

игровых, научно-популярных и учебных фильмов, а также выпускали черно-белые короткометражки рекламного характера. Мультцехом тогда руководил энтузиаст этого вида искусства режиссер Владимир Муджири. Как режиссер и директор он являл собой высокий пример гражданского темперамента. Его горячая душа создавала у нас на мультпроизводстве атмосферу подлинной дружбы, заражала нас жаждой творчества.

Однажды Муджири вошел к нам в комнату особенно взволнованным и пригласил всех художников-мультипликаторов в кинотеатр. Волнение нашего руководителя стало понятно, когда на экране появились заглавные титры: «Три поросенка», «Забавные пингвины», «Микки-дирижер». Так фильмы Уолта Диснея стали первыми цветными мультипликационными фильмами, которые мы видели в своей жизни.

Незабываемым в моей памяти остался 1935 год, когда мы начали работу над первым грузинским художественным мультфильмом — «Аргонавты» (автор сценария В. Гугушвили, режиссер В. Муджири). Фильм рассказывал о грандиозных работах по осушению заболоченной Колхидской низменности Западной Грузии. Картина получилась удачной. Она и по сей день сохранила свое неповторимое своеобразие, которое придал ей выдающийся грузинский художник Ладо Гудиашвили.

В 1939 году мы отпраздновали рождение нашего первого цветного рисованного фильма — «Чиора» (режиссер В. Муджири, художник М. Сехниашвили). Возможность создавать цветные мультфильмы окрылила всех художников, она открывала нам безграничный простор для поиска новых решений, ибо каждый мечтал о буйных красках грузинской природы. Наша мультипликация набирала силы. Пришли к нам несколько режиссеров игровых фильмов: А. Хинтибидзе, Ш. Гедеванишвили и К. Микаберидзе. Их приход оживил работу коллектива.

В 1950 году меня, как уже опытного художника-мультипликатора, командировали в Москву, на киностудию «Союзмультфильм» для повышения квалификации. В то время я учился на филологическом факультете Тбилисского государственного университета. Мне очень хотелось поступить во ВГИК, но, так как не было заочного отделения, весь курс режиссерского факультета я прошел самостоятельно.

Первый свой фильм, «Курша», я сделал совместно с режиссером Ш. Гедеванишвили. Сценарий был многословен, что, на мой взгляд, замедляло динамику фильма. Хотя Аристотель и считал, что обстоятельства должны быть понятны из действия, а слова даются для передачи мыслей, я думал, что мультипликация может внести поправки в его великий трактат об искусстве, что она уже научилась мыслить без слов. Поэтому я решил заменить человеческую речь шумами и усилить пластику движения персонажей.

Это была первая наша картина, принятая на всесоюзный экран. Много хорошего и доброго в адрес мультфильма «Курша» высказала пресса. В 1954 году я получил самостоятельную постановку рисованного фильма «Церико» (сценарий А. Шаншиашвили). К этому времени начали самостоятельную режиссерскую работу и другие художники, например Т. Микадзе, Г. Чмутов. Увеличилось количество и улучшилось качество выпускаемых картин.

Вскоре, однако, мультцех был закрыт. Многие режиссеры и художники были вынуждены перейти на другую работу. А я не смог сойти с избранного пути и стал добиваться положительного решения дальнейшей судьбы грузинской мультипликации.

Перерыв в работе не прошел для меня даром. Многое переосмыслив и переоценив, я поставил себе целью отображать средствами мультипликации современность, не отнимая у нее сказочности и поэтичности, создавать мультфильмы, способствующие нравственному и эстетическому воспитанию юных кинозрителей.

Первый мой фильм после второго рождения нашего производства был «Приключения Самоделкина» по сценарию Нины Бенашвили. Его герой — металлический человечек Самоделкин. Я понимал, что такой современный герой-всезнайка, мастер на все руки, олицетворяющий знание и технику наших дней, может стать постоянным героем, переходящим из фильма в фильм.

Еще хотелось, чтобы весь его облик, все его поведение возбуждало у юных зрителей фантазию, любознательность к технике, к науке. И, конечно, хотелось изобразительно подчеркнуть, что Самоделкин — уроженец Грузии. Не скрою, мне были лестны слова видного советского режиссера Л. О. Арнштама (при обсуждении фильмов, показанных в Доме кино в рамках Декады грузинской литературы и искусства в Москве в 1958 году) о том, что «Самоделкин как будто бы совершенно отвлечен от национального характера, но вместе с тем весь строй поэзии, юмора, сказочности остается национальным, вся сказка национальная».

Всесоюзная и республиканская пресса своими доброжелательными отзывами о фильме «Приключения Самоделкина» вселила в наш коллектив уверенность в своих силах. Картина была представлена на Первом всесоюзном кинофестивале в 1958 году в Москве и принесла грузинской мультипликации первую радость фестивальной награды. Несколько позже на экраны страны вышла другая грузинская рисованная лента, «Свадьба сонек», созданная режиссером А. Хинтибидзе по одноименной сказке классика грузинской литературы Важа Пшавелы. Фильм получился интересный, колоритный и имел большой успех. Все это способствовало утверждению и развитию грузинской мультипликации.

В наш атомный век, в то время, когда человек уже выходит в открытый космос, когда сами дети строят аппараты по радиотехнике, кибернетике, телемеханике, их уже не удовлетворяют старые сказки. Мне виделись неограниченные возможности поиска новых образов, новых художественных решений, идущих от научно-технического прогресса. Вместе со сценаристом Ниной Бенашвили мы решили работать над продолжением приключений Самоделкина.

О нем уже создано несколько рисованных фильмов. «Приключения Самоделкина» посвящаются трудовому воспитанию. «После гудка» — эстетическому, «Самоделкин-спортсмен», как говорит само название,— физическому воспитанию молодежи. Картины «Самоделкин в космосе», «Самоделкин под водой» и «Самоделкин на выставке» как бы реализуют мечту юных зрителей о полетах в космос, подводных плаваниях и познании тайн природы с помощью достижений НТР.

Благодаря Самоделкину я познакомился с известным итальянским писателем Джанни Родари. В 1969 году писатель гостил в нашей стране и, выступая по Центральному телевидению, сказал, что познакомился с кинофильмами и литературой для детей, выпущенными в Советском Союзе за последние годы, и что его порадовал новый сказочный герой Самоделкин, олицетворяющий знание и технику наших дней.

В перерывах между картинами о Самоделкине мы работали над фильмами для взрослых. Так, в 1964 году был снят фильм, в котором мы стре-

мились развенчать самовлюбленность и эгоизм, воспользовавшись древнегреческим мифом о Нарциссе. В. И. Ленин напоминал о Нарциссе как об образце мещанской самовлюбленности. Этот замысел позволял искать не только усложненное изобразительное решение, но и психологическую разработку характеров героев. В картине «Нарцисс» мы также впервые использовали прямой переход из одного времени в другое, так что логика действия и поведения нашего героя не обрывалась. Здесь я еще раз обыграл специфический примат жеста над словом, что так соответствовало сюжету.

Приступая к созданию каждой новой картины, я стараюсь привлечь к работе нового, молодого художника и на практике обучить нашему многотрудному искусству. Таким образом в течение нескольких лет в наше производство включились И. Самсонадзе, А. Хускивадзе, И. Доиашвили, Л. Фернандес, Ш. Чавчавадзе, Б. Хидашели, Н. Габуния, О. Думбадзе, К. Мацаберидзе и другие. Многие уже стали режиссерами.

Все это лишний раз убеждает меня в том, что режиссер не только организатор и руководитель творческого процесса, но и учитель, педагог. Забота о продлении нашего «мультипликационного рода» побуждала меня, и не один раз, организовывать и проводить в нашем мультобъединении курсы мультипликаторов и прорисовщиков. В этом деле мне помогает некоторый педагогический опыт.

Картина «Три соседа» была дебютом художников — мультипликаторов и прорисовщиков, первыми окончивших наши курсы в 1965 году. Я старался дать им возможность практически овладеть движением, пластикой, понять правила деформации, законы условности. Неоценимую помощь оказывали нам на курсах приглашенные из Москвы в качестве педагогов опытные мультипликаторы киностудии «Союзмультфильм».

Через несколько лет мы создали в жанре сатирической публицистики фильмы «О мода, мода!» и «Еще раз о моде». Сейчас я смотрю на эти картины как бы со стороны и снова убеждаюсь в том, что, если бы начал заново работать над ними, все равно пошел бы от карикатуры. Работа над картиной «О мода, мода!» совпала с международным фестивалем моды в Москве, и я отснял много интересной натуры для коллажа.

При создании картины «Девочка и гусь», предназначенной самым маленьким кинозрителям, я исходил из своего давнего убеждения, что язык мультфильма для самых маленьких должен быть предельно простым, доступным детскому восприятию, а персонажи должны быть узнаваемы.

В фильме «Новолуние», адресованном прежде всего молодежи, были использованы мотивы чеканки известного грузинского художника Кобы Гурули, основанные на народных художественных традициях Грузии. Причем, заимствуя живописный материал, мы старались переосмыслить его по законам кинематографа.

Наше искусство, я думаю, больше, чем другие, нуждается в пропаганде, популяризации и объяснениях. Около десяти лет я вел мультпанораму по грузинскому телевидению, популяризируя советскую и зарубежную мультипликацию, помогая юным зрителям, да и не только юным, разобраться в различных художественных направлениях, почерках и манерах.

Сейчас идут оживленные споры об искусстве режиссуры, о мастерстве, стиле, средствах выражения, но, чего бы в этих спорах мы ни касались, нам не обойти идейной позиции режиссера, его кругозора, широты мировоззрения и богатства как жизненного, так и творческого опыта. И только содержание и точный адрес фильма могут определить его изобразительное решение, его форму и степень условности, когда они не самоцель и не привнесены в фильм ради моды.

Досадно, что встречаются и такие мультфильмы, создатели которых под флагом новаторства и из-за технической легкости вульгаризируют форму. В конечном счете модные крайности стилизации или нарочитое упрощение рисунка сводится к пустому формотворчеству и ложному глубокомыслию. Так, иногда в погоне за «новациями» мы не всегда полностью отдаем себе отчет, в какое историческое время мы живем, какие задачи ставит перед нами жизнь и в чем заключается наш долг перед будущим. Забываем о том, что природа подлинного новаторства заключается прежде всего в новизне содержания.

Не секрет, что многие авторы фильмов не затрагивают серьезных жизненных проблем, а замыкаются в узкие рамки формальных поисков. Но разве характеризует какую-нибудь известную школу мультфильмов где-либо в мире увлечение живописными задачами в ущерб содержанию? Такой школы, такого общепризнанного направления мы не знаем. Мне думается, что за модным словечком «поиск» нередко скрывается творческое бессилие, маскируется отсутствие у режиссера дарования и опыта.

Еще меня очень беспокоит вопрос образования и специального обучения будущих творческих кадров мультипликационного кино, подготовки таких специалистов (в основном речь идет о режиссерах и мультипликаторах-одушевителях), которые будут не просто работать в этом виде искусства, но развивать, двигать его вперед — ведь мультипликация все еще ждет новых открытий. И эта задача ложится на плечи наших преемников — молодых художников, тех, кому доведется трудиться в XXI веке. С помощью современной и еще более развитой в будущем технологии видеоискусства будут освоены все новые и новые возможности, еще шире, повсеместно разовьется уже существующая сегодня во многих странах компьютерная анимация, настанет эпоха лазерной и голографической мультипликации.

А подготовку полноценных специалистов-мультипликаторов, бесспорно, сможет обеспечить только такой мощный киновуз, каким является наш ВГИК, где, как мы надеемся (и об этом мы давно мечтаем), в скором будущем состоится рождение нового, уникального факультета: режиссеров — постановщиков мультфильма.

Хочется верить, что молодые художники мультипликационного кино не будут искать проторенных дорог в своем творчестве, а пойдут в искусстве собственным путем.

ИРЖИ БРДЕЧКА (1917—1982) — чехословацкий писатель, режиссер, художник, сценарист. Окончил факультет истории искусств пражского Карлова университета. Работает как кинокритик и карикатурист, сотрудничает на частной мультстудии Дилленца. В 1940 году пишет и издает отдельной книгой пародию на низкопробную литературу «Лимонадный Джо» (позже по ней были поставлены театральные спектакли и игровой фильм). После войны входит в творческую группу студии «Братья в трико», которую возглавлял Иржи Трнка, и становится сценаристом его фильмов «Подарок», «Попрыгунчик и СС», а позже — «Соловей богдыхана», «Ария прерий», «Старинные чешские сказания», «Сон в летнюю ночь». Пишет сценарии для фильмов Карела Земана, Бржетислава Пояра и других режиссеров. В 1948 году выходит первый поставленный им рисованный фильм — «Любовь и дирижабль».
Основные мультфильмы: «Как человек научился летать» (1958), «Внимание!» (1959), «Человек под водой» (1961), «Разум и чувство» (1962), «Плохо нарисованная курица» (1963), «Словцо М» (1964), «Дезертир» (1965), «Почему ты улыбаешься, Мона Лиза?», «Радость любви» (1966), «У лесочка возле тяги» (1967), «Месть», «Власть судьбы» (1968), «Как мудрый Аристотель стал еще мудрее», «Метаморфеус» (1970), «Жил-был мельник» (1971), «Лицо» (1973), «Шахтерская роза», «Гармоника» (1974), «Закрыто из-за болезни» (1975), «О чем я не сказал принцу» (1976), «Геральдические знаки» (1977), «Любовь» (1978). Многие фильмы Иржи Брдечки удостоены наград на международных фестивалях, в том числе «Плохо нарисованная курица» — «Гран при» в Аннеси и Сан-Себастьяне, «Почему ты улыбаешься, Мона Лиза?» — в Бергамо, «Метаморфеус» — в Мамайе.

Иржи Брдечка

Вчера, сегодня, завтра

...Я встретил Трнку в самом начале войны в помещениях издательства. Знакомство наше было шапочным. Сейчас уж не могу вспомнить, почему я вдруг обратился именно к нему и именно здесь, куда он только что поступил работать; не помню и того, почему он именно мне предложил сотрудничать с ним как оформителю. Возможно, он слышал о моих занятиях мультипликацией и литературой, а выбор специалистов в то время был не очень велик. Сценарий фильма, который назывался «Подарок», был написан совместно Трнкой, Эдуардом Гофманом и мною.

«Иржи Трнка подошел, побыл около меня, а затем снова отошел. Этот миг длился три десятилетия, но был не длительнее, чем время, необходимое, чтобы выпить стакан вина». Эти слова — из некролога, который я написал на его смерть. Я процитировал их, потому что от его смерти мне все еще очень и очень больно. Даже четверть часа со скучными людьми может продлиться столетие. Трнка пролетел мимо меня метеором. Он был наделен острейшим ощущением собственной индивидуальности, и художественной и интеллектуальной.

Обращаясь к людям, Трнка уважал их мир, чуждый ему, но при условии, что этот мир возникает естественно, сам собой. Именно «уровень естественности» был для него основным критерием дарований молодых художников. Он ненавидел аффектацию, облепившую современное искусство. Мне кажется, что последнее десятилетие своей жизни он стал аллергически воспринимать модные тенденции в искусстве и потому даже утратил точную меру в их оценке.

Я работал с Трнкой над сценариями шести фильмов — трех короткометражных и трех полнометражных — и очень горжусь тем, что он воспользовался многими моими предложениями. Несмотря на это, Трнка никогда не отказывался от собственного участия в работе над сценарием. Был только один путь сотрудничества с Трнкой: ваша идея должна быть полностью и безоговорочно включена в его безусловный (точнее, антиусловный) метод мышления и раствориться в нем, подобно сахару в чае, а кроме того, от вас требовалось спокойное отношение ко всей этой процедуре. Мне кажется, что я ему был нужен, в сущности, как оппонент, на котором можно было бы проверять собственные идеи. Он всегда предпринимал максимум усилий, чтобы логические построения не влияли на живую работу. Поведением и только поведением своих безмолвных персонажей он хотел выразить и психологию и действие, и я был обязан сосредоточивать его внимание на естественно возникавших пределах в возможности передать одно через другое.

Если говорить о пользе этого сотрудничества для меня, то ее трудно переоценить. Длительная совместная работа с такой яркой индивидуальностью, как Трнка, сильно и благотворно сказывается на ком угодно, но определить это влияние очень трудно, ибо оно не укладывается в привычные рамки взаимоотношений учителя и ученика. Говорят, например, что Пояр — ученик Трнки. Это не так, потому что Пояр был художником-одушевителем, а Трнка этой профессией не владел. Не учил его Трнка и режиссуре в истинном смысле этого слова, а если он и был художественным руководителем первых фильмов Пояра, то только потому, что Пояр работал на студии, художественным руководителем которой был Трнка. Пояр учился у Трнки скорее неосознанно, через несчетную вереницу дней повседневного совместного творчества. На меня же Трнка оказывал еще более импульсивное влияние, в нашей общей работе мы руководствовались лишь получаемым в итоге удовлетворением.

Потому, если бы меня спросили о конкретных следах, оставленных в моих фильмах сотрудничеством с Трнкой, я, право, не знал бы, что отвечать. Одно я знаю точно: я боялся его влияния. Боялся в прямом смысле слова. Он давал мне читать подавляющую часть своих сценариев, но я со своей стороны просил его о том же очень редко. Тому были немаловажные причины. Началось все с того, что я как-то упомянул о проблемах, возникших у меня в связи с написанием сценария. Трнка тут же предложил возможный вариант их решений. Я тотчас же воспользовался его рекомендациями, не обратив внимания на присущие только ему недостатки.

Короче говоря, мой материал он увидел с собственной, очень индивидуальной точки зрения. Воспользуйся я его советами до конца, возможно, я и написал бы хороший сценарий и снял бы прекрасный фильм, но это был бы не мой сценарий и не мой фильм. Чему же я в таком случае научился у Трнки? Подведя итоги всему, что я приобрел от общения с ним, я понимаю: за этим скрывается истинное чувство ответственности. С позиций сегодняшнего дня это звучит банально: искреннее, индивидуальное отношение автора фильма к окружающему миру; совершенная графическая манера; аб-

солютная гармония одушевленного рисунка и звука; чистота стиля. Однако двадцать лет назад все эти «общие места» звучали чрезвычайно свежо.

Кроме того, Трнка был для меня образцом для подражания (оно удавалось мне, кстати, очень редко) и в другом отношении. Я имею в виду создание художником второй реальности, микрокосма, границы которого очерчиваются самим автором-творцом, убеждающим вас даже в том, что сначала кажется абсурдом. При этом он пользуется не только фантазией, но и изображением реально существующего мира. Именно за их способность творить новую реальность я восхищаюсь старинными художниками, например ночными картинами Жоржа Де Ла Тура, Вермеера, Ватто, даже Бёклина, равно, впрочем, как и художниками новейших времен.

Благодаря опыту, который я накопил, работая в мультипликации, я познал ту радость творчества, какая возможна только в этом виде искусства. Здесь возникает уникальное ощущение преодоления рисунком статического изображения — как если бы вы вдыхали жизнь в мертвое тело. Я совершенно искренне завидую тем режиссерам-мультипликаторам, которые сами создают картины с первой до последней стадии работы, ибо они — истинные отцы своих творений.

Техническая эволюция пришла на мультипликационные студии в виде нового оборудования и новых методов работы, которые пугают меня, так как я не могу понять их и, что еще хуже, даже не чувствую, смогу ли когда-нибудь понять и объяснить.

Вспоминая ошибочные прогнозы относительно будущего звукового кино, сделанные в свое время Чаплином и Клером, я не беру на себя смелость намечать перспективы новых технических принципов мультипликации.

Конечно, пессимизм ни к чему. Я убежден, что обязательно найдется кто-нибудь, кто сумеет направить вдохновение художников по наиболее правильному пути, сумеет использовать их талант во славу мультипликации. Я глубоко уверен: человеческая рука всегда будет соперничать с самой хитроумной мультипликационной техникой.

Бюл. «Nous mêmes», Mamaia-70
Перевод *И. Беленького*

АРНОЛЬД БУРОВС — советский режиссер кукольного кино, художник. Заслуженный деятель искусств Латвийской ССР. Родился в 1915 году. Окончил Училище прикладного искусства в Риге, был декоратором, а затем режиссером в кукольном театре. Один из основателей этого искусства в Латвии. В 1965 году организовал цех кукольного фильма на Рижской киностудии и стал зачинателем мультипликации в республике. Основные мультфильмы: «Петушок» (1966), «Пигмалион», «Тигр Мяу-мяу» (1967), «Чудной Даука», «Цветы Ансиса» (1968), «Сказка о медяке», «Бум и пирамидон» (1969), «Неразбериха» (1970), «Красные башмачки» (1971), «Рогатая глина», «Укоаденный пудель» (1972), «Яблонька» (1973), «Подарок из Африки», «Умур-кумур» (1976), «Козетта» (1978), «Соколик» (1979), «Бимини» (1981), «Искатель благополучия» (1982).

Арнольд Буровс

Художник начинается с детства

Беседа с режиссером

— Есть люди, для которых куклы — простые деревяшки или куски материи, как бы они ни двигались и кого бы ни изображали. Разговаривать с такими людьми о художественных возможностях кукол и, в частности, об искусстве кинокуклы, скорее всего, бесполезный труд. Между тем это искусство, которое вы так самобытно и ярко представляете, имеет свою историю и традиции и занимает все более активные позиции в семье искусств, а его место в мультипликации отнюдь не второстепенно по сравнению с рисованным фильмом, как это нередко утверждают даже критики. В книге Айвора Монтегю «Мир фильма», например, можно встретить утверждение, что в царство кукол, в отличие от рисованной мультипликации, кино не внесло ничего качественно нового... Что вы думаете о подобного рода рассуждениях и каковы, по вашему мнению, особенности искусства кукол? Что нового они получают благодаря «соединению» с волшебными возможностями кинематографии?

— Вероятно, эта книга, которая столь строга и несправедлива к куклам, писалась давно и отражает старые, некогда распространенные предрассудки, ныне решительно опровергнутые стремительным развитием объемной мультипликации. Разумеется, не только ни один кукольник, но и

ни один зритель, любящий и высоко ценящий искусство кинокуклы, не сможет разделить это мнение, продиктованное непониманием его природы. Движение куклы, характер трансформации и гиперболы в объемно-мультипликационном кино, несомненно, иные, чем в рисованном. Но это «иное» восприятие пространства и времени, иные возможности пластики и мимики в руках умелого художника и одушевителя-кукловода становятся отнюдь не слабостью, а великолепными своеобразными свойствами, позволяющими по-своему передать тончайшие оттенки человеческой психологии, создать как в области сатиры, так и в области поэтической романтики произведения впечатляющие и цельные. Представить себе человечество без искусства куклы так же невозможно, как представить без куклы ребенка. В кукольном фильме — свой мир, своя перспектива, свой крупный план, своя условность «игры». И если сегодня кукольников в кино меньше, чем «рисовальщиков», объясняется это, по-моему, прежде всего тем, что искусство это еще более трудное и трудоемкое, требующее высокой культуры, и творческой и зрительской.

— Как вы относитесь к мысли Бернарда Шоу о том, что меньшая подвижность кукол по сравнению с живым актером, их способность «замирать», как в фокусе сосредоточивая внимание на персонаже, «игра» которого представляется наиболее важной, вовсе не слабость этого искусства, а, наоборот, форма условности, придающая особую прелесть «одушевлению неживого» и по-своему стимулирующая таким образом воображение зрителей?

— Шоу, несомненно, был большим знатоком искусства народных кукольных представлений и профессионального кукольного театра, у которого он многому научился как драматург. Так же как и один из крупнейших мастеров искусства кинокуклы Иржи Трнка, он прекрасно понимал, что сила куклы не в подражании живому актеру, не в имитации натурального, а в выражении сущности характера несколькими рельефными чертами. Думаю, что он прав и в отношении той специфической «динамической статики», необычной формы движения и взаимодействия, которые, как мы знаем, отличают куклу не только от живого актера, но и от персонажа рисованного кино. Концентрированный образ-метафора благодаря конкретности и объемной фактурности куклы, силе ее изобразительной гиперболы и фантастической комбинационности способен достигать такой степени лаконичного и броского обобщения, которая недоступна живому актеру, а во многих случаях вообще остается за пределами его художественно-выразительных возможностей. Я не думаю, что, например, сатирическая фантастика и парадоксальность моих фильмов «Пигмалион», «Неразбериха» и некоторых других могли бы быть доступны «натуральному прочтению» с живыми актерами. Иной характер движения и, что еще важнее, «общения» кукольных персонажей, которые, очевидно, имел в виду Бернард Шоу, создает сказочно-фантастический и символико-ассоциативный ряд восприятия, характерный помимо кукол разве что для театра масок, как в Италии (комедия дель арте), так и прежде всего для величайшей культуры этого искусства, берущей с древнейших времен свои истоки в творчестве народов Востока. О том, как эти традиции ценны для нашего современного искусства, нам напоминают своим творчеством Маяковский и Брехт — замечательные мастера поэтически броской изобразительной метафоры и образа-маски. Кажущаяся ограниченность движений куклы, которую вездесущие профаны так часто ставят в упрек этому искусству, столь же малая помеха для настоящего мастера, как, например, строгая регламентированность сонетной формы — для истинного поэта. В малом, в пределах, представляющихся узкими и сковывающими, можно выразить безграничное богатство чувств, тончайших оттенков отношения и мысли.

— То, что вы говорите о метафоричности и особом «символико-ассоциативном ряде восприятия», представляется мне очень важным, затрагивающим самую суть, глубинное ядро специфики искусства куклы. Видимо, именно поэтому оно неотделимо от сказочно-фантастического мира образов, несущих нам мысли большой обобщающей силы, концентрирующих свое внимание на самых главных и масштабных проблемах человеческого бытия, к трактовке которых нередко обращается народное творчество, и, в частности, сказка. Недаром величайший знаток и мастер сказочных образов Карло Гоцци говорил, что не чудеса и привидения составляют душу сказки, что ею всегда должна быть какая-либо глубокая философская идея. Ваши лучшие фильмы-сказки, мне думается, следуют именно этой линии и принципу — они подлинно философичны. «Сказка о медяке», например, — история взлета и падения стяжателя, всю жизнь посвятившего деньгам, картина с тончайшими, великолепно стилизованными деталями быта и атмосферы старой Риги, — можно сказать, уже классика нашей мультипликации. «Яблонька» — поэтическая притча о человеке и природе, символический сказ о красивом и гордом дереве, преданном людям. Недаром эти и многие другие ваши картины носят характер притч, их можно было бы назвать проблемными, «концепционными», хотя идея в них, разумеется, не формулируется декларативно, а выражена в ярких символических обобщениях-образах.

— Кукольному кино по силам как героико-эпическое, романтико-поэтическое, так и сатирическое рассмотрение больших, социально значимых проблем. Это убедительно доказали как «Новый Гулливер» А. Птушко, так и фильмы И. Трнки и К. Земана в Чехословакии, а еще раньше — творчество основателя объемной мультипликации Владислава Старевича, и, в частности, его удивительный по выразительности кукол фильм «Рейнеке-Лис». Гоцци, объединяющий понятия философской глубины и сказочности, прав. По этому пути шло народное творчество, а сегодня стремятся идти наиболее талантливые режиссеры-кукольники.

— Мы знаем вас как самобытного мастера кукольного кино. О многонациональной советской мультипликации и, в частности, о латышском кукольном фильме говорят как о явлении большой художественной силы, международного значения и класса. Но ваша творческая биография, ваш путь к искусству куклы в театре и кино, исчисляющийся уже не одним десятилетием, еще не описан и мало известен широкому читателю. Расскажите, пожалуйста, как вы стали режиссером-кукольником, как пришли в искусство.

— Прежде всего хочется сказать о том, что, мне думается, сформировало меня как человека. Я рос без отца, он умер, когда мне было пять лет. Мать, чтобы прокормить большую семью, работала медсестрой в больнице. А я был предоставлен самому себе и воспитывался, что называется, на улице. Это приучило меня вглядываться в жизнь, самостоятельно мыслить. В восемь лет начал работать — нанялся пастухом в деревню, познакомившись с крестьянами, приехавшими на рынок в Ригу. Осенью я возвращался в город, ходил в школу, а лето проводил в общении с природой, подружившись с собакой и овцами, которых мне при-

ходилось пасти. Тихие звездные ночи под открытым небом, утренние туманы — именно здесь открылась мне впервые и глубоко запала в сердце поэзия и красота мира, радость созерцания и раздумья наедине с самим собой. Открылось то, что на всю жизнь стало сказкой, которую надо было постараться рассказать, передать другим людям. Все остальное, все, чему я научился позже, было, в сущности, техникой, только техникой передачи этой удивительной сказки, созданной самой жизнью. Я и сейчас убежден, что художник, режиссер начинается с детства — в годы, когда впервые во всей своей многокрасочности открывается перед ним мир, формируется, возникает главное — свой взгляд, свое отношение к окружающему. Все прочее — вторично и производно.

То, о чем я рассказал, было началом. А затем я всю жизнь, как и многие, учился и работал. Сменил множество профессий, которые дали мне знание людей, обстоятельств их жизни, особенностей психологии. Уже в десять лет, например, мне пришлось торговать газетами на улицах Риги. Потом стал садовником-декоратором. Параллельно шли художественные увлечения. Я серьезно заинтересовался музыкой, которую успел полюбить еще в деревне. Там, оставаясь один, я пел, бывало, весь день. Мальчишки-пастухи, мы перекликались друг с другом, подобно деревенским петухам — каждый со своей пастушеской территории,— и знали множество песен, которыми так богат наш народ. Теперь мне кажется даже странным, что я мог петь часами, не переставая, как птицы, стоя на каком-нибудь большом камне и глядя с холма на открывавшийся передо мной пейзаж. Эти годы воспитали во мне уважение к народному быту, понимание неслучайности его своеобразных и красочных деталей. И сейчас я с бережным вниманием листаю собранные в одиннадцать томов описания народных обычаев, стихов и песен — редкое и очень ценное для меня издание, в котором представлен не только быт, но и сочный народный язык, в том числе и не прикрашенный литературной обработкой жаргон. Без всего этого вряд ли я стал бы режиссером.

Но к музыке у меня всегда было отношение особое. Голос у меня в мальчишеские годы был чистый и звонкий. Я бегал в соседний ресторанчик слушать, как играют скрипач и пианист, а они, хоть нередко бывали пьяны, никогда не фальшивили, играли хорошо, красиво, с чувством и настроением. Я и сам пробовал под руководством знакомого музыканта играть на контрабасе. Но руки у меня были маленькие, а инструмент огромный, и это занятие пришлось бросить. Я стал играть в небольшом джаз-оркестре на гитаре. Другим кругом художественных интересов были игрушки. В детстве мне их не покупали — не хватало денег, и все приходилось делать самому, тем более, что, учась в школе, я неплохо рисовал, очень любил этот предмет и всегда получал по нему пятерки. Мы с братом сами мастерили игрушки, делали маски, затевали игры — всевозможные детские карнавалы и инсценировки, благо жили мы в дешевой квартире на окраине, а не в центре Риги и вокруг места для игр было предостаточно. Особенно нравились мне игрушки керамические. Я даже поступил в училище прикладного искусства, делал фигурки из глины, горшки, лепнину. Но училища не закончил — сознание мое покорил волшебный мир витрин. Организация их пространства, расстановка материалов, игра фактур и оттенков — это казалось мне восхитительным, интереснейшим делом. Вскоре, скажу без ложной скромности, я стал одним из лучших декораторов витрин в городе, преуспевал, начал неплохо зарабатывать. Мог ли я предположить, что это лишь подступы к совершенно другой профессии — режиссуре?

Но однажды я прочел в газете объявление: «Кукольному театру нужен художник-бутафор». И опять я, «неугомонный Буровс», как звали меня друзья, за все хватающийся и все начинающий сызнова, стал пробовать новое для себя дело. Это была небольшая разъездная труппа. Как ни странно, но давних традиций кукольного театра в Латвии не было. А до прошлой войны не было и стационарного профессионального кукольного театра, а одни только одиночки — бродячие народные кукольники. «Экзамен», который мне устроил директор театра, я выдержал, стал делать бутафорию и декорации для спектаклей, писал афиши. Я любил яркие, жизнерадостные тона и, может быть, даже злоупотреблял ими. Так постепенно я стал художником кукольного театра и проработал в нем семь лет, фактически став одним из его основателей. В послевоенные годы Рижский кукольный театр получил новое здание, штаты, средства, стал знаменит и начал выезжать на гастроли за границу. К тому времени я получил специальное режиссерское образование и был направлен в Рижский театр музыкальной комедии. Но, признаюсь, я никак не мог привыкнуть к живым актерам — все мои мечты и замыслы были связаны с куклами, и после трехлетней разлуки я вновь вернулся в кукольный театр, на этот раз уже режиссером, и проработал в нем до 1965 года, до того самого момента, когда мне пришла в голову мысль создать цех кукольного кино на Рижской киностудии. Проработав почти двадцать лет на кукольной сцене, я поставил около пятидесяти спектаклей. Главным образом это были сказки народов нашей страны, сказки народов мира.

— Можно сказать, что профессия кинопостановщика, режиссера-кукольника, к которой так последовательно и настойчиво вела вас жизнь, соткана из множества других профессий, из знания разных искусств и ремесел, с которыми вам пришлось столкнуться. И не вашим ли собственным жизненным опытом вызвано то, что тема искусства, умелого труда, отданного людям, бескорыстно и верно служащего им,— одна из главных в вашем творчестве?

— Я убежден, что с помощью кинокукол полнее и выразительнее, чем в рисованном фильме и тем более в кукольном театре, можно показать судьбу человека, его отношение к важнейшим явлениям жизни. Вот почему мои фильмы-фантазии — это вымысел, начиненный реальностью, небылицы, одержимые былью. Их призвание — будить мысль и фантазию, окрылять ими жизнь. Я стремлюсь к поэтической определенности и к характерной для народного творчества, у которого я постоянно учусь, ясности и сюжетной четкости драматургии. Но, конечно, не за счет тонкости ассоциаций, полноты общей атмосферы фильма, глубины и многозначности образов. Возьмите, например, «Пигмалион» — фильм-размышление о смысле и подлинности искусства, ироническую пародию на модернистскую скульптуру — одну из тех картин, которыми я более десяти лет назад начинал свой творческий путь в кино, или «Красные башмачки» — рассказ о юном сапожнике-подмастерье, который мечтает создать самые красивые ботинки всем детям на свете, как никто, умеющим танцевать и веселиться. В этих фильмах, несмотря на различие творческих задач, образной структуры и жанра, строение сюжета новеллистически закончено и несет в себе все традиционные элементы драматургии — завязку, кульминацию, развязку. Такой литературной

добротности, основательности сюжетосложения научили меня годы работы в кукольном театре. И хотя роль изобразительного начала в фильме для меня всегда первостепенна, а диалог в моих картинах чаще всего вовсе отсутствует или предельно лаконичен, сведен к минимуму, фабула разработана с обстоятельностью литературного повествования или театральной пьесы.

— Как же родилась ваша кукольная студия?

— Внешне все произошло просто и обычно, хотя это был далеко не простой акт рождения совершенно нового для нашей национальной культуры вида творчества — кукольной мультипликации.

Я пришел в Рижскую киностудию, в помещение, которое в будущем станет именоваться «мультцехом» или «кукольной студией», и стал думать: с чего же, собственно, начать? Со мной из кукольного театра пришли в мультипликацию наш неизменный директор фильмов Валент Якобсонс, кукловод и будущий режиссер Арвид Нориньш, Анна Ноллендорф — мастер-скульптор, создатель всех моих кукол. Начинать пришлось с вещей прозаических — с организации производства, овладения техникой, ремеслом. Я побывал в объединении кукольных фильмов «Союзмультфильма» в Москве, где работает коллектив мастеров, влюбленных в искусство кинокуклы и знающих в нем толк. Меня подбадривали, отвечали на множество моих вопросов, давали советы. Но все это, разумеется, лишь очень приблизительно и частично могло восполнить недостаток нашего собственного конкретного опыта. Надо было пробовать и во всем убеждаться на практике самим. Вместе с Арвидом Нориньшем мы сделали пробную учебную куклу из проволоки и стали ее снимать, испытывая на ней различные вариации выразительности движения, пластики, и радовались при этом, как дети, каждой удачной позе и жесту. Это были самые азы объемной мультипликации, которые нам приходилось открывать для себя заново. Первая наша картина, «Ку-ка-реку»,— сказка о петушке для самых маленьких зрителей — была принята в прокат и получила одобрение в Москве во время смотра мультфильмов национальных республик. Начались годы напряженной учебы, труда и поисков. Мы учились на собственных ошибках, которые тщательно анализировали. Внимательно, по нескольку раз смотрели фильмы кукольников мира. Но стремились работать по-своему, никому не подражая. Наша творческая группа была да и осталась небольшой — в ней всего пять-шесть человек, и выпускаем мы лишь по два фильма в год. Первым фильмом для взрослых был уже упоминавшийся «Пигмалион» — кукольный гротеск о критериях и эталонах красоты, о взаимосвязи жизни и искусства. Художником фильма был Гунарс Цилитис — он нашел островыразительные решения облика кукол и умно использовал фактуру материалов и свет. С самого начала своей работы в кукольной мультипликации мы стремились чередовать фильмы социально-психологической, «взрослой» темы с познавательно-воспитательными картинами для детей. Обратились к национальному фольклору, к классике и даже пытались увязать некоторые детские фильмы со школьной программой. Многое пришло в фильмы от моих давних жизненных наблюдений и пристрастий, в них естественно и настойчиво вплетались автобиографические мотивы. Так, например, в фильмах возникла тема мальчишки-пастуха, который интересуется всем на свете, живет жизнью, тесно связанной с природой. Плывя на лодке, он хочет узнать, что находится за горизонтом, куда скрывается по вечерам солнце,—

он верит, что обо всем ему могут рассказать родные просторы, луга, цветы.

— Многие считают юмор неотъемлемой особенностью мультипликации; по их мнению, чем больше забавных ситуаций, вызывающих смех и веселье, чем больше стремительной чередой врываются в фильмы мультипликационные трюки — гэги, тем лучше. В ваших же фильмах подобный юмор полностью изгнан или, во всяком случае, действие строится совсем не на нем. Не с этим ли в какой-то мере были связаны ваши искания и те «поучительные трудности», о которых вы упомянули?

— Вы почти угадали. Юмор — вещь заманчивая, и, как известно, стремление рассмешить зрителей всеми доступными средствами заметно во многих рисованных фильмах. Нередко даже все только этим и ограничивается. С куклами дело, по-моему, обстоит иначе. Нет той изощренной пантомимы и стремительной трансформации, которые свойственны рисованным фигуркам. И не только это. Юмор анекдота вообще, мне думается, чересчур легковесен для кукол. Я стремился использовать его в фильме «Бум и Пирамидон», героями которого были охотник и его собака. Не получилось. И я навсегда понял, что диснеевские гэги моим куклам абсолютно чужды. Это теперь для меня аксиома. Провал фильма был полезным уроком и одновременно ответом тем, кто этого от меня ждал и требовал. Анекдоты противопоказаны миру моих кукольных персонажей, юмор которых лиричен и сдержан и потому гармонирует с тем серьезным психологическим содержанием, которые я стремлюсь в них вложить. Я люблю куклу за ее метафоричность, изобразительную оригинальность и выразительность. Пространство объемно-мультипликационного фильма, его скульптурность, его своеобразная архитектура, возможность по-своему использовать глубинную мизансцену, свет, ракурс, крупные планы, к которым я часто прибегаю,— все это в какой-то мере роднит кукольное кино с современным театральным искусством, создает новый синтез — особое, театрально условное фантастическое кино, теряющее свое обаяние, как только кукол заменяют живые актеры. Великая радость — создать своими руками этот микромир и заставить его ожить на экране. И в то же время искусство кинокуклы требует максимальной чистоты решений, безукоризненной точности и завершенности, какой нельзя добиться в кукольном театре.

— Что из увиденного в кукольном кино произвело на вас наиболее сильное впечатление? Ведь в нем, очевидно, есть направления и стили, которые особенно вам близки и в какой-то мере приближаются к представлению о вершинах, достигнутых этим искусством?

— Когда-то я был потрясен «Сном в летнюю ночь» Иржи Трнки, в котором он дерзнул соединить высокое мастерство кинокуклы и Шекспира. Потрясли поэтичность, стилистическая цельность, чистота исполнения, богатство фантазии. Этот фильм еще больше укрепил мою веру в неисчерпаемые возможности куклы, оживающей на экране. Позже я познакомился с кукольной мультипликацией других стран, большое удовольствие мне доставили своим мастерством кукольники Венгрии и Польши. Я радуюсь тому, как интересно и зрело работают мои московские и таллинские коллеги, в творчестве которых оригинально и ярко преломился и по-новому заиграл творческий опыт всего мирового искусства кинокуклы.

— Когда-то, в минуту, свободную от сражений и государственных дел, французский император Наполеон, лю-

бивший, как известно, изъясняться афоризмами, заметил, что не деньги, не сила оружия управляет человечеством и движет культурой, а фантазия. Что вы думаете об этом?

— Я мог бы повторить это, настолько близка мне мысль о величайшей роли фантазии в жизни человека и в искусстве. Признаюсь, мне очень жаль, что я не сказал это первым. Только, очевидно, полководец и художник думают о разных сторонах и целях фантазии.

— Да. Ведь вы не просто верите в могущество художника — творца и фантазера, но и подчиняете своим вымыслам инертную и сопротивляющуюся материю, заставляя ее заиграть на экране с тем блеском и виртуозностью, с той силой подчинения правде искусства, на которую способен только мастер. Вот почему в устах мультипликатора-кукольника эта мысль, мне думается, звучит куда убедительнее.

Интервью вел *С. Асенин*

ДУШАН ВУКОТИЧ — югославский режиссер и художник. Родился в 1927 году. Окончил Институт архитектуры в Загребе, сотрудничал как художник-карикатурист в сатирическом журнале «Керемпух». В 1950 году начал работать в мультипликации, поставил фильмы «Как родился Кичо» (1951) и «Заколдованный замок в Дудинцах» (1952). Признанный глава Загребской школы рисованного фильма. Основные мультфильмы: «Несчастный робот» (1956), «Ковбой Джимми», «Волшебные звуки», «Абракадабра» (1957), «Мститель», «Большой страх» (1958), «Концерт для пулемета», «Корова на Луне» (1959), «Пикколо» (1960), «Суррогат» (1961), «Игра» (1962), «Путь к соседу» (1963), «Седьмой континент» (1966), «Пятно на совести» (1968), ««Opera cordis» (1969), «Arts gratia artis» (1970), «Губециана» (1973), «Кузнечик» (1975). Постановщик нескольких игровых фильмов.
Многие его картины награждены премиями на международных фестивалях. Так, фильм «Суррогат» получил первые премии в Белграде и Сан-Франциско и премию «Оскар», а фильм «Игра» удостоен двадцати четырех призов.

Душан Вукотич

Загребская школа рисованного фильма

В отличие от фильма «снимаемого» (более удачного термина я не нашел), чья магическая сила пробуждается под воздействием реальности, из фотографического реализма, искусство рисованного фильма ие повторяет и не интерпретирует действительность, регистрируя ее, но обладает неограниченными художественными возможностями, тем, что французский теоретик Андре Мартэн назвал «тотальным креационизмом». Оно рождается в фантазии художника и начинает воплощаться в жизнь с первым движением карандаша. Так возникает мир авторского воображения, оживающий на экране благодаря оптической иллюзии, не обусловленной и не ограниченной объективной истиной. Таким образом, в рисованном кино возможности творчества безграничны.

Между тем, загипнотизированное великой эпохой классического рисованного фильма, это искусство до самого недавнего времени очень мало знало о себе и, не подозревая еще о своих выдающихся возможностях, было глубоко убеждено, что сюжетно оно ограничено сказкой, бурлеском, басней, а визуально — очеловеченными зверушками и человеческими фигурками, нарисованными с большей или меньшей долей фотографической натуральности.

Великий художник Дисней, который так высоко поднял искусство рисован-

ного фильма, сформулировал эти законы, и, делая свои первые фильмы в 1950 году, мы бессознательно им подчинялись. Поклонникам диснеевского «овала» на нашей студии это не составляло труда, но часть авторов была исполнена решимости избежать конформизма, глубоко веря, что в их искусстве существует неисчислимое множество неизведанных путей. В этом убеждении их поддерживали некоторые чехословацкие фильмы, в частности работы Иржи Трнки. Наряду с фильмами производства американской фирмы «ЮПА», которой руководил отколовшийся от Диснея С. Босустов, они предвещали стремительное развитие этого искусства.

В содержание наших новых рисованных фильмов вносились элементы сатиры, но мы продолжали считать, что мультипликация — исключительно средство для развлечения и хорошего настроения. Пластическая сторона характеризовалась, пусть осторожно и нерешительно, тенденцией отступления от стереотипных формул рисованного кино.

Тогда мы были уверены, что два эти элемента — содержание и дифференциация стиля — достаточны, чтобы избегнуть общеизвестных манер и найти свой собственный путь.

В первых фильмах мы были поначалу зачарованы феноменом самого рисунка, который задвигался и заговорил. Этого для нас было более чем достаточно, и о способе движения или же о фазовке мы размышляли не слишком много. Наивысшим достижением мы считали безукоризненность мультипликации в натурно-изобразительном смысле, и на контрольных просмотрах вердикт принимался один и тот же: отлично, движение отвечает реальности и не дрожит! Трансформация изображения, то есть то, что составляет сегодня суть мультипликации, представлялась нам тогда слабостью рисунка. В мультипликацию мы все пришли как рисовальщики, и рисунок был для нас превыше всего. Мы еще не были уверены в том, что рисованный фильм — это прежде всего искусство движения.

Работая над серией из тринадцати коротких рекламных фильмов — каждый из них продолжался от 30 секунд до одной минуты,— мы экспериментировали уже более свободно, подвергая детальному анализу все элементы фильма: сценарий, рисунок, сценографию, звуковую кулису и монтажный ритм. Об анимации мы забыли, но графически упрощенные и редуцированные формы рисунка повлекли за собой характерную стилизацию движения. Тем самым исследования новых возможностей в мультипликации выдвигаются на первый план, закладывают фундамент для поисков новых средств выражения. Персонажи фильмов постепенно освобождаются от нарочитого правдоподобия, сковывающего и замедляющего ритм фильма, и приобретают новый характер движения, который стилистически дополняет образы и визуально обогащает пространство действия. Движение это становится функционально выразительным.

Рисованный фильм делает теперь возможным со стопроцентной точностью определить и установить ритмические нюансы и необходимое время длительности движения внутри кадра. Основывая на этом мультипликацию, мы приходим к уменьшенному количеству рисунков-фаз, необходимых для создания фильма. Наши первые фильмы, снимавшиеся по классическим образцам, содержали двенадцать-пятнадцать тысяч рисунков на бумаге и примерно столько же на целлулоиде. С применением редуцированной мультипликации мы сократили количество рисунков до четырехпяти тысяч, причем фильм не потерял

ничего из своего визуального богатства. Разумеется, такая манера работы требует больших знаний и исключительного чувства мультипликационной выразительности. В том типе фильма, который создается бизнесом, мультипликация пришла к полному отрицанию кинематографического выражения. Из экономических соображений движение сведено к минимуму — обычно это вокализация губ рисованного актера и трепетание его глаз. Скупость движения дополнена словами, и слова заливают экран. В таких фильмах мы лишь слушаем движение.

Наши эксперименты с редуцированной мультипликацией дали очень хорошие результаты, которые диктуют новый принцип кадрирования, новые способы мизансценирования и монтажа.

Все это выдвинуло новые требования и перед звуковым решением фильма. Музыка плотно укладывается в сценическое действие и нередко становится «видимой», а звуковые эффекты-шумы в связи с тем, что они более не сопровождают реальные движения и не обязаны механически подражать реальным шумам, очень часто функционируют по принципу контрапункта, их стилизация приобретает и сюжетный смысл. Прежний способ постсинхронизации отвергается как технически непригодный.

В пластической стороне наших фильмов все более активно проявляют себя современная графика и живопись. Рисунок в движении — вот основное выразительное средство мультипликации, и было бы попросту абсурдно пользоваться сегодня отжившей графикой 30-х годов, если, разумеется, в этом нет определенного замысла.

Освобожденный от привкуса имитации рисунок позволил нам находить графические решения для пластического выражения словесных ситуаций. Возможности графической трансформации образа столь велики, что могут колебаться от чистой формы, свободной от каких-либо ассоциаций, до символа. Тем самым рисованный фильм окончательно освобождается от своего постоянного и навязчивого спутника — антропоморфизма и малопомалу начинает развивать свой специфический и современный способ визуального выражения.

Между тем эти удивительные и неисчерпаемые возможности скрывали в себе и опасность того, что все будет сведено к лабораторным опытам. Методом работы по фонограмме мы добиваемся соблазнительно абсолютной синхронности, которая с рабским послушанием аккомпанирует самолюбованию линии. И от пустого формализма автора не отделяет даже один шаг.

В поисках нашего рисованного кино немалое место занимает постоянное стремление расширить его тематический диапазон. Известно, что мультипликация — это искусство, границы которого совпадают с границами фантазии. Но разве в этом бескрайнем просторе не найдется места для всех видов эмоций, для всех взлетов человеческого духа, а не только для остроумия и забавы? Юмор, развлечение и мир детской мечты — все это области, которые рисованное кино не может и не сможет забыть никогда, но точно так же оно не хочет и не может ограничиться исключительно ими. Критерии, предъявляемые современному рисованному фильму, все еще нередко преломляются сквозь призму классического гэг-фильма. Зачастую отказ от нового в рисованном кино проявляется как опасение утерять жизнерадостность и забавность короткометражной рисованной увертюры перед фильмом в кинотеатре, к чему зрители так привыкли. При этом мы не задумываемся, что же еще может нам предложить и что должен предложить этот правнук Микки Мауса,

если мы проявим больше требовательности и не откажемся от него при первой же встрече.

Все лучшее в рисованном кино отличается неким общим качеством — гуманизмом и общечеловеческим содержанием. Мультипликационные фильмы принимают активное участие в общественной жизни. Исполненные энтузиазма поиски в этом направлении продолжаются и сегодня. Это облегчает организацию производства рисованных фильмов, свободную от чисто экономического давления.

Нашему рисованному кино недостает собственной специфики, однако мы не считаем это большим недостатком и не настаиваем на этом.

Случайность это или нет, сегодня утверждать трудно, но нельзя отвергнуть предположение, что современное искусство мультипликации, которое развивается, обогащая кинематографический язык, преодолевает узость национальных границ, стремясь к кинематографической универсальности.

«Filmska kultura», 1960, N 17/18
Перевод *М. Черненко*

Катя Георги

Кукла может все

КАТЯ ГЕОРГИ — художник и режиссер ГДР. Родилась в 1928 году. Окончила Художественно-промышленный институт в Галле. Творческую деятельность в кино начала в Студии научно-популярных фильмов в Бабельсберге, а затем, после основания в 1955 году в Дрездене мультипликационной студии «Трик-фильм» (отделение ДЕФА), стала одним из ведущих ее режиссеров-кукольников. Многие фильмы созданы ею совместно с мужем Клаусом Георги. Катя Георги — председатель национальной группы АСИФА в ГДР, многие годы была вице-президентом АСИФА. Основные мультфильмы: «Про храброго Ганса» (1959), «Принцесса на горошине» (1959), «Пирамида» (1961), «Спичка» (1962, рисованный), «Про экскаватор, который не хотел ждать» (1963), «Статуи в парке» (1964), «Здравствуйте, г-н Г.» (рисованный), «Конкуренция» (1965), «Дюймовочка» (1967), «Концерт зверей» (1968), «Мечты за занавеской» (1969), «Юноша Фридрих Энгельс» (1970, рисунки и вырезки, совместно с В. Курчевским и Ф. Хитруком), «Новелла» (1974), «Красавица и чудовище», «Сказка джунглей» (1977), «Декларация прав ребенка, пункт 2» (1978).

Лауреат Государственной премии ГДР. Ряд ее картин удостоен премий международных кинофестивалей.

Если меня спросят о возможностях куклы, то я могу обоснованно утверждать, что кукла может все. Предпосылкой служит, конечно, соответствующее исполнение и режиссура.

Никто из видевших хоть один кукольный фильм не будет сомневаться в том, что хорошо ведомая кукла может смеяться, быть веселой и излучать радостное настроение. Однако вопреки мнению различных моих коллег я утверждаю, что кукла может быть трагической и драматической. И не только это: в соответствующих ролях кукла может передавать весьма достоверные изменения характера.

С самого начала необходимо отдавать себе отчет в том, что кукла никогда не может заменить собой человека, то есть не может быть отображением конкретного человека. Она должна (и в этом заключается ее большая сила) объединить в себе сумму характерных особенностей определенного человеческого типа. Именно тогда она становится достоверной.

Для того чтобы добиться этого, на мой взгляд, необходимы следующие четыре компонента: 1) исполнение куклы, 2) движение куклы, 3) продуманная светотехника, 4) умелое использование куклы в образном пространстве.

Если в лицо куклы настолько глубоко внесено определенное выражение,

например глупость, высокомерие, подлость, что ни для чего другого не остается места, то само собой разумеется, что такая кукла не способна к каким-либо изменениям. Конечно, можно прибегнуть к вспомогательным механическим средствам, перерисовывать по фазам глаза, очертания рта и т. д. Исполнение куклы должно облегчить зрителю продумывание того, что должна выразить кукла. Поэтому, хотя мы и намечаем определенную черту характера внешними средствами (низкий лоб, грубые скулы или нежные линии лица), однако, следует остерегаться наносить на лицо какое-то остановившееся, застывшее выражение. Если, например, положительный персонаж представлен с вечно улыбающимся и даже смеющимся ртом, то этим обозначен лишь внешний, поверхностный оптимизм. Кукла производит впечатление стереотипа и полностью неспособна произнести какую-нибудь серьезную, вескую фразу или провести аналогичную немую сцену. Если же с самого начала представить положительный персонаж таким образом, чтобы у него была, к примеру, всего лишь дружелюбная усмешка в глазах или намек на улыбку в уголках рта, то при соответствующем ведении куклы с помощью движения и передвижений камеры каждый зритель сможет увидеть одно и то же лицо и смеющимся и серьезным и не будет необходимости в значительных изменениях облика куклы.

В работе с куклами особенно важно движение. Даже с помощью наклона головы можно добиться многого, в том числе значительного драматического эффекта. Особенно при крупных планах. Для придания какой-либо сцене большей выразительности важно со знанием дела использовать освещение. Свет и тени меняют выражение лица куклы. Широко и пространно наложенный свет придает энергичное выражение, небольшая мягкая тень в уголке рта наводит на мысль об улыбке...

Таким образом, без всякого использования мимики кукла может воздействовать на зрителя гораздо глубже и проникновеннее, чем игра иных профессиональных актеров. Пример тому — шут в фильме «Байяя» и император в фильме «Соловей богдыхана» Иржи Трнки.

Кукла должна быть правильно расположена в пространстве, ибо план и ракурс выполняют важную драматургическую функцию. Одиночество куклы можно подчеркнуть тем, что она находится в углу большого и пустого кадра. Перечеркнутые линии в декорациях или большие спокойные пространства создают атмосферу.

Цвет также вносит немалую лепту в выразительность кадра. Есть цвета, которые пробуждают у зрителя ощущение болезни, угнетенности или грозящей опасности. И наоборот, с помощью цвета можно придать сцене оттенок яркой праздничности, оптимизма, радости.

Я категорически возражаю против утверждений, что все это неприменимо к кукольному фильму. Напротив, кукла — это актер, которого надо воспринимать со всей серьезностью и которому свойственна величайшая экспрессивность при условии использования всех выразительных средств киноискусства. Именно потому, что кукла — это не человек, а концентрированное обобщение черт определенной группы людей, она дает зрителю возможность увидеть воплощенные в ней идеалы или, наоборот, представления о зле и воспринять их со всей непосредственностью. Драматизм и трагизм свойственны кукле в той же мере, как и жизнерадостность.

«Deutsche Filmkunst», Berlin, 1960, N 5
Перевод *В. Кривули*

ПОЛЬ ГРИМО — французский режиссер и художник. Родился в 1905 году. В 1922 году окончил Школу прикладных искусств в Париже. С середины 30-х годов занимается выпуском рекламных мультфильмов. Первыми самостоятельными работами в рисованном кино были «Господин Пип — живописец» (1936) и «Феномен электричества» (1937), демонстрировавшийся в том же году на Международной выставке в Париже (панорамный экран). В 1952 году основал студию «Фильмы Поля Гримо», из которой вышли известные режиссеры Ж.-Ф. Лагиони, Ж. Коломба и другие.
Основные мультфильмы: «Пассажиры Большой Медведицы» (1941), «Продавец нот» (1942), «Пугало» (1943), «Похититель громоотводов» (1944), «Волшебная флейта» (1945). В послевоенные годы наступает новый период его творчества, ознаменованный сотрудничеством с известным французским поэтом и сценаристом Жаком Превером. Результатом этой совместной работы были: «Маленький солдат» (1947, по сказке Х.-К. Андерсена «Оловянный солдатик»), полнометражный рисованный фильм «Пастушка и трубочист» (1950, также по сказке Х.-К. Андерсена; премия Эмиля Рейно, «Гран при» на международных фестивалях в Венеции, Рио-де-Жанейро и Праге), «Алмаз» (1969), «Пес-меломан» (1973). В 1977—1979 годах под названием «Король и птица» создает новую, во многом отличную от первой версию своего полнометражного фильма «Пастушка и трубочист», в которой вновь использует сценарий, диалоги и песни Жака Превера. Фильм был удостоен в 1979 году премии Луи Деллюка, а в 1981 году премии на Международном кинофестивале в Москве.
Многие фильмы отмечены наградами на международных фестивалях.

Поль Гримо

История одного фильма

Мы с Жаком Превером начали работать над этим фильмом в 1947 году. Как раз я закончил «Маленького солдата» для компании «Ле Жемо», которая ранее выпускала лишь короткометражки. Решили, что настало время сделать полнометражную картину. Вот тогда Жак Превер, перечитав знаменитые сказки Андерсена, предложил сюжет «Пастушки и трубочиста». Мы придумали для себя страховку: создание фильма не должно было превышать три года. Ведь Уолт Дисней делал «Белоснежку» четыре года с куда большей съемочной группой. Такую группу надо было создать и нам. Восемнадцати человек, работавших над «Маленьким солдатом», было недостаточно. Сколько времени просуществует эта группа и какова будет ее отдача? На все эти вопросы было трудно ответить, принимая во внимание, что в нашей стране не было никакой мультипликационной школы и никто не мог нам помочь. Чтобы наш будущий фильм имел шансы выйти на международный экран, надо было добиваться технического качества, близкого американским стандартам.

Мы работали с 1948-го по 1950 год — три года. Наша группа подчас достигала ста человек. А потом возникли расхождения, на которых я не хотел бы останавливаться. Я не мог согла-

ситься с теми, кто из-за отсутствия денег решил, что надо прекратить дальнейшую работу.

Настал день, когда кинокомпания и продюсер исчезли вовсе. Хозяева решили, что создание рекламных фильмов значительно прибыльнее. Реклама не желала иметь со мной дело, тем более что я и сам не хотел делать мультипликацию для рекламы. Моя непримиримость позволила мне убедиться в том, что, хотя в этой области у меня сохранились определенные связи, друзей там у меня не было.

Обанкротившаяся фирма «Ле Жемо» продала свой инвентарь филиалу, занимавшемуся только рекламой. Негатив «Пастушки и трубочиста» обременял их и никого не интересовал, срок авторских прав истекал, и он был передан для распродажи. Первый покупатель перепродаст пленку другому. Только в 1967 году мне удалось заполучить ее в свою собственность. Я мечтал переделать картину.

Где было найти деньги, чтобы все сделать как надо? Я выпрашивал средства у кого придется. Продюсеры, друзья отвечали одинаково: «Сделай короткометражку. Ты никогда не найдешь средств, чтобы закончить картину». Радовало только то, что негатив был спасен, и особенно сцены, над которыми работал я лично.

Тогда-то мне предложили поехать работать в Калифорнию. Хотя сумма, которую мне предлагали, в два с половиной раза превышала ту, которую я мог получить во Франции, я не принял это предложение. Американский профсоюз не согласился бы, чтобы я приехал с моими основными сотрудниками. Мне хорошо и в моей стране, с моими помощниками, и мне трудно было бы работать за пределами Франции. Я предпочитаю придумывать новую страну, чем жить в ней. Так, например, я вообразил «мост вздохов» для «Пастушки и трубочиста». Ведь если не предаваться воображению, жизнь ничего не стоит. Я знаю людей, которые срисовывают с реальных съемок, полагая, что это прогресс, и забывая, что оживленный рисунок родился раньше, чем кино. Я не могу так работать.

Затем мне кто-то посоветовал рассказать свою историю кому-либо из ответственных лиц Киноцентра. Выслушав меня, мне посоветовали подать ходатайство об авансе под доходы. В 1976 году я получил один миллион франков. Но, чтобы воспользоваться этими деньгами, надо было не только найти остальные средства, но и страховку прокатчика. Я должен был представить договоры с художниками. Парадокс. Я ведь не мог подписать их, не имея уверенности, что смогу их нанять. Положение, полное капканов, «каменных мешков и катакомб», как говорится в фильме. Трудностей было много, и главная — замороженность фондов в течение многих лет.

Тем временем некоторые мои сотрудники умерли. Жорж Жюйе, который рисовал птицу, Ролан Женестр, Жак Воссер, Анри Лакам, который рисовал короля, и еще — Пьер Брассер. Некоторых актеров я не мог уже просить озвучивать фильм, ибо с годами их голоса изменились. Реджиани в 1950 году наверняка имел другой голос. Мне пришлось создать новую группу. Опираясь, разумеется, на прежних сотрудников, таких, как Роже Дюкламп, работавший над декорациями, Пьер Превер, Жан Вимене, Пьер Ватрэн. Эмиль Бурже стал ассистентом. Хорошо зная мои достоинства и недостатки, он смог создать атмосферу, необходимую для подобного предприятия. В группу, в составе которой никогда не было больше тридцати человек, вошла и молодежь.

Дабы избежать всякой путаницы с прежним вариантом, мы решили изменить название. Поскольку главными персонажами теперь стали король и птица, мы решили вынести их имена в название. Затем я разрезал копию, изъяв из нее все, что добавили другие. Вклеил пустую пленку там, где не хватало, и засвеченную — там, где надо было доснять или переделать. Я часто навещал Жака Превера, показывал ему планы, в ходе разговоров возникали предложения, вопросы. Я неизменно следовал тому, что он мне говорил. Мы словно посылали друг другу мячи. Даже когда он знал, что тяжело болен, эта работа помогала ему жить. Он знал, что не увидит фильм, но он брал реванш. В конечном счете нынешний фильм куда ближе к оригинальному сценарию. В первом варианте, подчиняясь требованиям экономии, мы многие сцены сократили. Увидев фильм спустя четверть века, я еще более ощутил его слабости. В 1950 году мне еще надо было многому учиться...

Только не надо рассматривать эту картину как полное восстановление первоначального замысла. Это не ремонт ковра или мебели. В 1979 году я закончил совершенно новый фильм. Все пережитое мной за это время было так или иначе перенесено на пленку. Не стану этого отрицать. Для меня, делающего картины лишь время от времени, невозможность включать в них хотя бы косвенно встречающиеся в моей жизни события, означало бы одно — молчание. Я же предпочел высказаться. Тип безумца, страдающего манией величия, увы, еще не исчез из обихода. Его можно встретить ежедневно на полосах газет, где читаешь сообщения о пропажах. Мы придумали очень немногое.

Поскольку не могло быть и речи об использовании старых голосов, даже с помощью подражателей, стало невозможно включить и музыку Косма. Мне пришлось прослушать немало разных записей, чтобы найти нечто соответствующее замыслу Превера — Гримо. Наконец нашли пластинку с подходящей музыкой.

Я никогда бы не допустил, чтобы картину монтировал кто-то другой. И не мог отбросить услужливо лежащие передо мной планы. Например, было очень трудно сделать конец, ибо я не хотел создать впечатление, будто продолжение возможно. В прежнем варианте финал был ужасным. Трубочист на крупном плане целовал пастушку. Теперь, показывая птенчика, запертого в клетке и освобождаемого чудовищем, мне кажется, мы ближе к изначальному замыслу Превера.

Два человека вдохновили меня на создание птицы — барон Молле, бывший секретарь Аполлинера, и Пьер Брассер. Рисуя начальника полиции, мы сразу подумали о Раймоне Бюссьере, а создавая старого, всех поучающего солдафона на лошади, — о Юбере Дешане, особенно когда он произносит: «В книгах написано, что пастушки выходят замуж за королей». Короля мы рисовали, вспоминая офицеров, которые окружали Муссолини, крайне правых аристократов, любивших сниматься с пистолетами за поясом, с мешающими им саблями, которыми они не умели пользоваться.

Фильм закончен. Мне предстоит еще преодолеть некоторые трудности, чтобы он был увиден зрителем. Но в одном я уверен: «Король и птица» — это не только результат тридцатилетней борьбы, то есть, в сущности, вся профессиональная жизнь, но также и залог верности моим друзьям и моим идеям.

«Revue du cinéma — Image et son — Ecran», 1980, 23 janv.
Перевод *А. Брагинского*

ИРИНА ГУРВИЧ — режиссер рисованных фильмов и художник. Заслуженный деятель искусств Украинской ССР, художественный руководитель мультипликационного объединения студии «Киевнаучфильм». Родилась в 1911 году. Окончила Киевский художественный институт в 1932 году. Работала художником в научно-популярной и художественной мультипликации. В 1959 году, когда на студии «Киевнаучфильм» создавался сатирический фильм «Приключения Перца», стала (вместе с ветераном украинской мультипликации Ипполитом Лазарчуком) одним из инициаторов и активных участников этого начинания.
Фильмы: «Спутник королевы» (1962), «Зеленая кнопка» (1965), «Злостный разбиватель яиц» (1966), «Легенда о пламенном сердце» (1967), «Сказка про лунный свет» (1968), «Кит и кот», «Марс-XX» (1969), «Журавлик» (1970), «Про полосатого слоненка», «Удивительный котенок» (1971), «Как жены мужей продавали» (1972, приз в Загребе и Нью-Йорке), «Теплый хлеб», «Приключения Жирафки» (1973), «Вересковый мед» (1974), «Салют» (1975), «Как мужья жен проучили» (1976), «Почему у осла длинные уши?» (1977), «Ночные капитаны» (1978), «Трубка мира» (1979), «Партизанская снегурочка» (1981), «Путаница» (1982).

Ирина Гурвич

Творческий поиск и национальные традиции

Время обогащает нас неоценимым опытом. А опыт помогает избежать многих ошибок, подстерегающих художника на его творческом пути.

Первые шаги в искусстве я сделала еще в далекие 30-е годы в цехе мультипликации студии «Киевтехфильм». Долгое время работала в области создания учебных и научно-популярных мультфильмов, но всегда жила мечтой о художественной мультипликации, основы которой заложил на Украине удивительный человек и художник Вячеслав Левандовский. Мечта моя осуществилась в 1959 году. Колыбелью второго рождения мультипликации стала Киевская студия научно-популярных фильмов.

Двадцать лет работы в игровой мультипликации — опыт немалый, но я бы не сказала, что он застраховывает меня от ошибок. В своих новых фильмах я стараюсь ставить такие задачи, решить которые на основе только прежнего опыта просто невозможно.

Творческий путь в мультипликации представляется мне непрерывным процессом открытия новых возможностей искусства — образных, пластических, стилистических, жанровых, — где каждый шаг в неведомое требует изобретательности, фантазии, дерзости мышления. Вот об этом опыте творческих исканий мне бы и хотелось рассказать.

В последнее время много пишут и размышляют о принципах изобразительной трактовки идеи в современном мультфильме. Речь идет, разумеется, не только о стилистическом решении.

Режиссер помогает художнику глубже проникнуть в тему, нащупать форму ее пластического выражения. В этом я вижу одну из главных функций режиссерской работы. Мне, например, особенно памятен фильм «Легенда о пламенном сердце», в котором наша группа столкнулась с целым комплексом творческих и технических проблем.

Уже само обращение к романтической философской сказке Максима Горького «Старуха Изергиль» ко многому обязывало, но на первых порах мы даже не представляли всей сложности возникших задач. Прежде всего встал вопрос: можно ли найти зрительный эквивалент поэтическим образам сказки, переводима ли ее поэтика на язык кино? Когда мы для себя решили этот вопрос утвердительно, выросла целая цепь других проблем: в какой системе выразительных средств ее решать, в какой технике одушевления и, наконец, какой выбрать материал?

Вопросов было множество, а очевидно лишь одно: сказку Горького нельзя решать в традиционной манере обобщенного контурного рисунка. Образы и поэтика произведения, мы это ощущали, требовали какой-то качественно иной изобразительной и пластической трактовки. Но какой?!

Молодые художники Р. Сахалтуев и Г. Уманский долго искали принцип изобразительного решения картины, способный передать необычный эмоциональный накал поэтической идеи.

Упорно искали обстановку. Рисовали лес, молнии, делали наброски персонажей. Всего было создано более трехсот подготовительных эскизов. Но основного ключа к решению темы все не удавалось нащупать.

Идея пришла, как всегда, неожиданно. Ее подсказали графические серии художника Бориса Пророкова. В его публицистических, антивоенных, плакатному броских и выразительных композициях мне открылось главное — огромная внутренняя экспрессия мысли и чувства при полной статике изображения.

В работах Пророкова был творческий посыл для мультипликации. Я показала его рисунки художникам — вот то, что нам нужно. Принцип был найден: решать весь фильм на статичных графических композициях и только в финальных сценах ввести скупое движение.

В нашей «Легенде» почти нет привычного одушевления персонажей, только напряженные, застывшие в скорбном отчаянии фигуры среди черного мрака непроходимого леса, болот и топей... Они кричали в своей неподвижности...

На протяжении всего фильма статичные рисунки-компоновки, сменяя друг друга в напряженном драматическом ритме, передают стихию чувств героев: смятение, горькое отчаяние, безнадежность... И только в самом финале, когда пламенное сердце Данко осветило им путь к свободе и свету, движение наконец выплеснулось на экран, усиливая драматический пафос произведения.

Мы снимали экспериментальный фильм. Если юмор давно и прочно утвердил себя в мультипликации, то драматический пафос мысли, возвышенный пафос чувства еще не получал достойного воплощения на мультэкране.

Проблема взаимосвязи живописи и мультипликации, надо сказать, давно занимает художников. Как перевести на экран статичное живописное произведение, сохранив при этом его бога-

тую эмоциональную атмосферу, психологическую напряженность характеров, его мысль? И вообще, как решается в мультипликации проблема взаимоотношения пространственных и временны́х видов искусства?

Исчерпывающего ответа на эти вопросы нет и, наверное, быть не может. Но опыт мультипликационного кино свидетельствует: такой перевод на язык другого искусства в принципе возможен. Если художник чувствует произведение — к какому бы виду искусства оно ни принадлежало, — то он в конце концов непременно найдет способ выразить мысли и чувства, владеющие его героями. Для этого вовсе не обязательно оживлять всю живописную композицию, заставлять двигаться всех персонажей. Порой достаточно передать трепетное движение маленького листочка, чтобы зритель вдруг ощутил внутреннюю динамику изображения. Легко покачивающийся листочек может оказаться своеобразным камертоном к эмоциональному восприятию сцены или эпизода. Здесь очень важно уловить драматургический «нерв» действия. Поэтому я всегда особое внимание придаю тщательной разработке динамической и цветовой драматургии фильма.

В «Теплом хлебе», поставленном по сказке К. Паустовского, преобладают, к примеру, коричневые тона. Драматургия цвета определяла здесь не только судьбу отдельного эпизода, но и судьбу всего фильма. Сначала художник намеревался решить основной эпизод в черном цвете. Но потом отказался: черное — цвет траура, печали, а ведь по сюжету война уже кончилась, и надо было найти другой цвет — эмоционально созвучный просветленной атмосфере сказки. Поэтому мы остановились на коричневом. Художник Уманский тонко почувствовал и передал настроение в цвете.

Когда мальчик Филька обидел коня, раненного на фронте, на землю опустились студеные холода. Цвет в фильме метафоричен, он выражает холод отчужденности, окутавший героя. В финале картины Филька осознает свой проступок и гамма холодных цветов начинает постепенно теплеть, высветляться, вызывая ощущение наступающей весны — нравственного пробуждения героя.

Мы с художниками порой задумывались: а существует ли национальное ощущение цвета? И в чем оно выражается? Вопрос этот сложный, ответить на него однозначно, видимо, нельзя. В каждой стране есть богатое художественное наследие, исторически сложившиеся традиции, которые необходимо глубоко изучать, творчески осваивать в своей работе, чтобы профессионально выражать в фильмах. Когда нам в первые годы организации мультобъединения говорили: шире используйте национальный фольклор, народные традиции искусства,— мы не могли этого сделать, просто не доросли, нам не хватало опыта, культуры, знаний. Но постепенно мы набирались опыта, овладевали профессиональным мастерством. Когда же наконец пришла тема на национальном фольклорном материале, для меня вдруг открылась возможность прикоснуться к истокам народного творчества, проникнуть в волнующий мир образов, рожденных народной фантазией и, кстати, очень близких мультипликации по своей образной природе.

Освоение украинского фольклорного творчества, колоритного, певучего слова, шутки, мудрого и лукавого юмора очень помогло мне в работе над фильмами «Как жены мужей продавали» и «Как мужья жен проучили».

В этих лентах, особенно в первой, ярко проявилась лукавая народная ирония. Приступая к работе над фильмом «Как жены мужей продавали», мы бросили лозунг: «Не будем делать

«под народное» — давайте делать народное искусство!» Такая творческая установка была горячо поддержана всей съемочной группой. Мне же как режиссеру это помогло уяснить главное: проблема семьи, брака, любви может решаться и в юмористическом плане — ведь подшучивая, посмеиваясь над героями, мы в конечном счете иронизируем над самими собой, над своими слабостями и недостатками. Это помогло нам сохранить в фильме здоровую, оптимистическую интонацию.

Решали мы и другие проблемы: как, например, двигать народный персонаж? Обратиться к традиционной заливке? Но тогда мы, очевидно, утратим нечто очень ценное — богатейшую и своеобразную цветовую гамму, характерную для произведений украинского народного творчества. И потом, как передать в одушевлении психологическое состояние персонажей?

Была у нас такая комедийная сцена. Молодая жена продает своего старого-престарого мужа. Она уже и не верит, что кто-то может купить этого деда. И какой же яркий всплеск чувств охватывает ее, когда вдруг находится покупатель и на «древнего» мужа... Надо видеть, с какой ликующей радостью начинает она прихорашивать деда, тормошить его, чтобы он выглядел пободрее... Все эти шутливые юмористические нюансы были найдены и разработаны художником-мультипликатором. Признаюсь, в моей режиссерской экспликации этого не было. А одушевитель нашел, почувствовал интонацию, что свидетельствует о глубоком проникновении в материал.

Я всегда стараюсь поставить задачу, чтобы «завести» художника-актера, увлечь его, предоставить ему возможность домыслить, развить и доиграть сцену. Мультипликатор всегда располагает возможностью обогатить характеры национальными красками.

Съемочную группу я рассматриваю как *целостный* творческий организм, когда каждый отчетливо представляет себе общую художественную задачу и стремится внести посильный вклад в ее решение. В этом я вижу творческие и нравственные традиции коллектива. Источником сбережения нравственных традиций служит *коллективное* решение темы.

В союзных республиках нашей страны мультипликация переживает период интенсивного развития. В республиках Прибалтики и Закавказья, Средней Азии, на Украине, в Молдавии и Белоруссии складываются, крепнут, набираются творческих сил молодые, талантливые коллективы мультипликаторов. Этот процесс также характерен для многих стран мира.

Но не всякую тему и не всякий жанр можно решать в плане народных традиций. Жанр философской притчи крайне трудно делать в национальном плане. Поэтому, работая над фильмом-притчей «Злостный разбиватель яиц», я отказалась от национальной формы — это сузило бы и конкретизировало идею.

Мне кажется, что традиции гораздо труднее сберечь, чем создать. Они рождаются спонтанно. Наши республики обладают богатым культурным наследием, исторически сложившимися традициями. Но для раскрытия народных традиций в искусстве необходима большая художническая культура, свободное владение языком мультипликации. Молодые художники в республиках часто начинают свой путь в искусстве с обращения к фольклору. Но отсутствие профессиональной подготовки зачастую сводит работу молодых мультипликаторов к примитивному и поверхностному иллюстрированию сюжета сказки в случайном изобразительном ключе. А вот фильмы Юрия Норштейна открывают, на мой взгляд, новые принципы проникновения в по-

этику народной сказки, психологического раскрытия характеров.

Жанры, которые мы успели освоить, — всего лишь небольшая часть современного жанрового диапазона искусства рисованного и кукольного фильма. Я, например, глубоко убеждена, что в мультипликации можно сделать и Гамлета и Анну Каренину...

Существующие жанры тоже непрерывно развиваются, обновляются, трансформируются, сливаются, образуя причудливые жанры-кентавры. Мультипликации становятся подвластны и психологическая драма и даже трагедия.

Время идет быстро, и многое хочется еще успеть. И я ищу... В этом — смысл моей творческой жизни. У меня есть чувство удовлетворения и уверенности, что молодые, талантливые художники разовьют найденное, утвердят его и пойдут дальше...

Записал *А. Волков*.

Тодор Динов

Горизонты мультипликации

ТОДОР ДИНОВ — болгарский режиссер и художник, основатель национальной школы мультипликации в Болгарии; Герой Социалистического Труда, народный артист НРБ, член-корреспондент Болгарской академии наук. Родился в 1919 году. Окончил Высший институт изобразительных искусств в Софии по специальности художника-декоратора и два года стажировался в области режиссуры мультипликационного кино во ВГИКе под руководством И. П. Иванова-Вано.
Основные мультфильмы: «Богатырь Марко» (1955), «Маленькая Анче» (1958), «Прометей» (1959), «Сказка о сосновой веточке» (1960), «Дуэт» (1961, совместно с Доньо Доневым), «Громоотвод», «Ревность» (1963), «Яблоко» (1963, совместно со Стояном Дуковым), «Маргаритка» (1965), «Изгнанный из рая» (1967), «Прометей-XX» (1970), «Цепная реакция» (1971), «Барабан» (1973), «Перпетуум мобиле» (1975), «Парижский дождь» (1980).
Постановщик нескольких игровых фильмов.
Фильмы Тодора Динова удостоены многочисленных наград на международных кинофестивалях.

Если бы начал ходить «Идущий человек» Огюста Родена, это означало бы рождение нового искусства. В таком случае художественный образ получил бы новое эстетическое качество, изменяющее закономерности творчества и восприятия. Скульптурный образ из конечной цели, которая представлялась его создателю, превратили бы в исходную точку, в начало работы над образом. Это уже новая художественная задача, до этого момента не стоявшая перед художником. Она требует от него освободить время, застывшее в художественном обобщении скульптурной формы, чтобы оно восстановилось в своих реальных измерениях. Другими словами, художественный образ должен быть создан не только в пространстве, но и во времени, в движении.

Так рождается специфика, которая дает смысл и «оправдание» мультипликационному искусству.

Искусство мультипликации — вид изобразительного искусства, но в противоположность другим его видам, где образ «статично застывший», в нем этот образ развивается во времени и пространстве, то есть он — движущийся. Последнее роднит мультипликацию с театром, музыкой и поэзией.

Мультипликационное искусство — вид киноискусства, так как для созда-

ния художественного образа оно использует кинематографический феномен.

Оно — особое искусство, потому что стоит на пути к кинематографическому перевоплощению предмета.

На этих вопросах мы остановимся более подробно в данной статье.

Вряд ли какое-либо другое искусство имеет столько названий: «мультипликация», «анимация», «трик-фильм», «ожившие рисунки», «нарисованные движения» и т. д. Часто эти названия отражают прежде всего идейные и эстетические взгляды авторов, их создателей. Понимать это искусство как искусство «оживших рисунков» и понимать его как искусство «нарисованных движений» — не одно и то же, хотя термин «ожившие рисунки» предполагает движение, а «нарисованные движения» — рисунки.

На первый взгляд определение «нарисованные движения» кажется более широким, емким, чем первое, — оно как будто дает большой простор творческой фантазии художника.

Определение «ожившие рисунки» предполагает существование рисунков, которые будут оживлены впоследствии.

В этом случае художник-мультипликатор оказывается зависимым от них. Характер движений, которые ему предстоит строить, будет зависеть не только от его идейно-творческих намерений, но и от графических и стилевых особенностей рисунков.

Если мы оживим рисунки с гробницы египетского фараона Тутмоса IV, то поведение, взаимоотношения героев будут обусловлены господствующим здесь каноном: грудь развернута в фас, голова и ноги — в профиль; движение будет иметь подчеркнутую ритмичность и будет развиваться в одной плоскости, без третьего измерения. Другим будет движение, если мы оживим рисунки китайского художника Ци Бай-ши. Характер их таков, что это будет движение с тихими, едва заметными ритмическими акцентами, переливающимися из одной формы в другую. Для рисунков Пикассо кубистического периода характерны конструктивность и известная рационалистичность. Они дадут движение, отличающееся от того, которое получилось бы на рисунках Матисса.

Зависимость, в которую попадает художник в искусстве «оживших рисунков», как бы парадоксально это ни звучало, лишь кажущаяся. На самом же деле эта зависимость открывает перед ним новые, необъятные просторы и предоставляет свободу действия. Она дает ему возможность создания разнообразных форм движения, стилей и пластики, раскрытия разнообразных характеров, жестов, взаимоотношений героев.

Итак, сколько видов рисунков — столько разных возможностей для создания движения!

Абсолютизация определения «нарисованные движения» ведет к недооценке роли рисунка, к ее отрицанию. «То, что существует в рисунках, важнее, чем то, что видно на самом рисунке». В этой мысли канадца Нормана Мак-Ларена есть явное стремление направить внимание художника и зрителя к тому, что задача мультипликационного рисунка — нарисовать движение. В этом стремлении Мак-Ларена нет ничего плохого. Плохое началось бы с недооценки рисунка. Чтобы родилось то, что «важнее самого рисунка», нужно уважать сами рисунки, потому что, не будет их, не будет и того, что в «рисунках».

Без рисунков мы не могли бы создать художественный образ движения. Человек чувствует, ощущает движение, когда оно противостоит покою. Когда в левой части белого экрана появляется черное пятно, а затем исчезает, чтобы появиться уже в правом

углу, мы говорим, что пятно передвинулось слева направо, то есть мы ощутили движение на экране.

Рисунок — уникальный художественный образ, ограниченный во времени и пространстве. Он художественное обобщение, «статичный» портрет какого-то движения, взятого из реальности. Именно поэтому каждый «статичный» рисунок в то же время «динамичен». Иными словами, он заряжен определенным потенциалом движения. Во многих случаях этот потенциал больше потенциала движения, которое стимулировало его создание. Это именно так — ведь рисунок вместе с обобщением движения, которое он осуществил, обобщил и авторское к нему отношение. Только в этом смысле «статичный» рисунок может стать основой мультипликационного искусства. Необходимо подчеркнуть, что, несмотря на присущую «статичному» рисунку внутреннюю динамичность, он остается образом в статике — он не движется.

Мультипликационный рисунок содержит много рисунков, которые не имеют самостоятельной жизни вне кривой своего движения. В этом смысле фаза оказывается причиной и следствием и, наоборот, следствием и причиной. Любая фаза обусловливает существование следующей фазы и сама обусловлена предыдущей. Вот почему ее существование осмысливается только стремлением построить движение, на кривой которого у нее есть определенное место, форма и задача. Таким образом, служа этой цели, фазы кинематографическим способом синтезируют на экране качественно новый художественный образ — оживший рисунок.

В объективном мире нет движущегося или живого рисунка. Рисунок движется в восприятии зрителя. Эта особенность восприятия определяется законом инерции зрительных впечатлений, заложенным в основу мультипликационного искусства. Но движение строится на основе указанного принципа не только в мультипликации, но и вообще в кино. Разница между игровым и мультипликационным кино определяется особенностями объекта этих искусств и методами создания кинематографического образа.

«Кино создано, чтобы запечатлевать движение» *. Когда мы соглашаемся с Рене Клером в вопросе о задачах кино, мы понимаем движение как основу любой жизни, как «внутренне присущий материи атрибут», охватывающий «все происходящие во вселенной изменения и процессы, начиная от простого перемещения и кончая мышлением» **.

Вот в таком смысле движение объективного мира, то есть жизнь во всем многообразии, — объект кино.

Художник натурного кино, используя метод классического киноснимка, анализирует этот объект на киноленте. Синтез кинообраза получается на экране во время демонстрации.

Анализ движения при съемке осуществляется фотомеханическим путем, что зависит от технических возможностей камеры, которой снимает художник.

Во-первых, камера анализирует свой объект со строго определенными интервалами времени, обусловленными ее съемочной скоростью.

Во-вторых, камера не вносит никаких рисуночных изменений в форму отдельных фаз движений. Хотя иногда использование специальной оптики и дает возможность сделать что-то в этом направлении, это «что-то» будет зависеть от определенных светочувствительных возможностей объектива, от возможностей углового охвата объек-

* *Клер Р.* Размышления о киноискусстве. М., «Искусство», 1958, с. 51.

** *Маркс К., Энгельс Ф.* Соч., т. 20, с. 391.

тива, а все вместе имеет одинаковое отношение к отдельным фазам движения.

В-третьих, камера не меняет места фаз, которое они занимают на кривой движения. Она их не сжимает и не растягивает. Иными словами, камера не может реорганизовать присущие движению темпоритмы, пластику, гибкость по желанию художника.

Таким образом, осуществляемое кинодвижение обусловлено своим реально существующим, конкретным и уникальным первообразом.

Объект мультипликационного кино в реальном мире не существует в том виде, в котором он является перед камерой.

Где, к примеру, в этом мире существует карикатура в том качестве, каким является пейзаж живописцу, хотя хороший художник «не только» «фотографирует» этот пейзаж? Но карикатурист, даже плохой, лишен возможности «просто» сфотографировать карикатуру, так как такого явления вообще нет в реальном мире. Карикатура всецело создается философско-эстетической, социально-психологической, моральной концепцией художника.

Объект мультипликационного кино — нарисованный анализ движения.

Этот объект имеет другую субстанцию и подчиняется тем закономерностям искусства, благодаря которым и существует.

В искусстве мультипликации обнаруживаются идейно-творческие намерения художника, в угоду которым он позволяет себе иногда и пренебречь физическим законом гравитации.

Когда мы говорим, что художник-мультипликатор подчиняет реальное движение законам искусства, мы понимаем, что он делает это во имя более яркого, более эмоционального и всегда более правдивого отражения и воссоздания реальности.

Мультипликация не единственное искусство, которое пользуется привилегией пренебрегать или значительно изменять внешний облик явления при художественной моделировке действительности.

В сказках-фантазиях почти всех народов летают волшебные ковры-самолеты, уши великанов подслушивают «шепот» букашек, стеклянные шары и зеркала раскрывают тайны царских покоев и т. д. Характерно, что народный гений создавал эти образы в то время, когда единственным транспортом была телега, запряженная буйволами. Вряд ли необходимо доказывать, что летающие ковры, подслушивающие уши, волшебные шары и зеркала не есть непосредственное отражение реального мира и что они — не только отражение. Это образы-символы, символы летающей, слушающей и видящей человеческой мысли. Это художественный образ мечты человека, отражение, которое идет из будущего.

Мультипликационное кино фиксирует анализ движения по методу «один оборот — один квадратик». В противоположность классической киносъемке этот метод дает художнику возможность смоделировать движение в зависимости от своих идейно-художественных требований. Для реализации этих намерений художник может изменить кривую, по которой происходит движение, изменить характер рисунка в каждой фазе движения, свободно распоряжаться количеством фаз и местами, которые они занимают на кривой. Само собой разумеется, что художник в мультипликационном кино может не только реорганизовать художественный образ, но и создать новое, до этого не существовавшее в объективном мире движение. «...Хороший рисованный фильм может показать не только готовые рисунки, но и процесс рисования. Линии возникают — «рождаются» — на наших глазах. Фигуры являются *не графическими фактами, а графическими событиями*» *.

Построение мультипликационного образа обусловливается несколькими факторами: во-первых, — литературной основой, в которой заданы особенности образа; во-вторых, — рисунками художника, который будет заниматься созданием внешнего облика образа; в-третьих, — актерским мастерством мультипликатора, который оживит образ; в-четвертых, — звуковым решением образа, особенно если последний должен говорить; в-пятых, — производственной спецификой мультипликационного искусства.

Когда мы говорим о литературной основе для мультипликации, мы должны учитывать, что не всякая литература представляет достаточно оснований для создания мультипликационного образа. Даже гениальное произведение, если оно не считается с возможностями мультипликации, не может послужить основой рисованного фильма.

В мультипликационном искусстве действуют рисованные персонажи, которые могут быть лишь объектом искусства, но ни в коем случае не субъектом, подобно актеру в театре или в игровом кино. Актер — живой человек со всей присущей ему психотехникой, он может создать конкретные, человеческие, живые, детализированные психологически и физически образы. И чем он талантливее, тем сильнее, ярче, сложнее, полнокровнее и убедительнее будет создаваемый им образ. У сценического образа — человеческая логика поведения. Он думает, ищет, к чему-то стремится, действует, поступает по-человечески. Именно поэтому актер в состоянии воссоздать литературный образ, не противоречащий его человеческой природе. Но если литературный образ требует от актера, чтобы человек превратился в птицу, да к тому же метаморфоза должна произойти на глазах у зрителя, то такое требование художественного перевоплощения актер не может выполнить, потому что его ограничивает сама человеческая природа.

«Актер» в мультфильме не изображает, а выражает человека. Вот почему основное в его «актерской» игре — особая пластика и выразительность поведения.

Преимущества мультипликационного «актера» вытекают из непосредственных возможностей экранного рисунка. И прежде всего из его неограниченных возможностей художественно подчеркивать, предельно сгущать и обобщать черты образа, художественно воссоздавать и видоизменять действительность, неустанно перевоплощать все новые и новые художественные образы и формы. Эти особенности мультипликации роднят ее с некоторыми другими видами изобразительного искусства и литературы — сказкой, басней, сатирой, гротеском, карикатурой.

Эти особенности и определяют те требования, которые предъявляются литературной основе любого мультфильма.

Рисуночная характеристика, изобразительное решение персонажей в рисованном фильме, их внешний облик имеют решающее значение для динамичного создания экранного образа.

Совершенно естественно, что внешний облик персонажа, или, как его называют в производстве, т и п а ж, определяется прежде всего внутренним содержанием характера, биографией персонажа, его физической и возраст-

* *Балаш Б.* Кино. Становление и сущность нового искусства. М., «Прогресс», 1968, с. 205.

ной характеристикой, душевным складом — всем, что делает его образом неповторимым.

Не нужно забывать, что даже в том случае, когда типаж — отвесная линия («Громоотвод»), эта линия — художественное обобщение человеческой сущности, синтез, доведенный до символа.

Внешний облик персонажа определяется и идейно-творческими целями автора фильма и специфичными средствами создания рисунка, стилистикой рисунка, характером художника, создающего типаж. В рисованном мире живет и действует рисунок, и от того, какой у него характер, зависит поведение персонажей.

Типаж — не фаза движения, а исходная точка для него, для работы над образом. Он не графический или живописный портрет. Портрет в мультфильме имеет динамичный характер, который по-настоящему проявляется лишь в действии, лишь в движении. Поэтому типаж не конечная цель, к которой стремится художник, а начало пути к этой цели.

«Искусство кино», 1970, № 7
Перевод *Т. Трофименко*

Уолт Дисней

Ода кинематографу

УОЛТ ДИСНЕЙ (1901—1966) — американский режиссер рисованных фильмов, художник и продюсер. Учился в Академии искусств в Чикаго, затем переехал в Канзас-Сити, где работал художником в журналах. Занимался кинорекламой, а затем в сотрудничестве с братом Роем и друзьями карикатуристами поставил несколько короткометражных рисованных фильмов-сказок. Переехал в Голливуд, где создал студию и начал выпускать мультфильмы (первые картины — «Алиса в стране мультипликации», 1923, и «Кролик Освальд», 1926). Всего студией Диснея при его жизни выпущено около 600 фильмов, в том числе картины инструктивные, рекламные, документальные, игровые. Основные мультфильмы: «Пароходик Вилли» (1928, звуковой мультфильм, начинающий серию короткометражек с Микки Маусом, 121 фильм), «Танец скелетов» (1929, начинающий серию «Наивные симфонии», 77 фильмов), короткометражные серии с утенком Дональдом (126 фильмов), псом Плуто (48 фильмов) и т. д. Первый полнометражный фильм — «Белоснежка и семь гномов» (1938), за которым последовали другие полнометражные картины: «Пиноккио» (1939), «Фантазия» (1940), «Дамбо» (1941), «Бэмби» (1942), «Три кабальеро», «Мелодии времени» (1945), «Золушка», «Остров сокровищ» (1950), «Алиса в стране чудес» (1951), «История Робина Гуда» (1952), «Питер Пэн» (1953), «Роб Рой» (1954), «Леди и бродяга» (1955), «Спящая красавица» (1959), «Сто один далматинский дог» (1961), «Меч в камне» (1964), «Винни Пух и медовое дерево», «Мэри Поппинз» (1965), «Книга джунглей» (1966). Многие фильмы отмечены премией «Оскар» и другими премиями и наградами.

Я был увлечен кинематографом еще тогда, когда его называли «синематограф». Сердце мое восторженно билось при виде его первых героев — Джона Бэнни и Флоры Финч, Дугласа Фэрбэнкса, сестер Гиш и Маргариты Кларк.

Я увидел Маргариту Кларк в «Белоснежке и семи гномах», когда разносил газеты в Канзас-Сити, и фильм произвел на меня такое впечатление, что я убежден: именно это определило мой выбор сказки Гримм, когда я решил снять полнометражный фильм.

Кино было моим главным увлечением в эту эпоху и им осталось. <...>

Нравиться зрителю — одна из самых трудных задач в мире, ибо, надо признаться, мы сами не знаем, что любим и что желаем видеть.

1938

Мы совсем близки к тем временам, когда не будет сюжетов, которые нельзя будет осуществить как с точки зрения автора, так и технического состава, призванного воплотить его замысел.

В наших студиях мы ставим картины, в которых сочетается мультипликация и игровой фильм. Хотя это изобретение стало использоваться на практике едва ли с год назад, оно доказало свои достоинства, и есть все осно-

вания полагать, что эта технология станет классическим средством производства.

Комбинация рисунка и игрового фильма бесконечно расширяет рамки и возможности нашей профессии. Ценность этого метода не в интересно осуществленной трюковой съемке, но в том, что он позволит взяться за сюжеты, которые до сих пор казались недоступными для камеры.

Определенное развитие «экранной музыки» (мультипликации, комбинирующей рисунок и прямую съемку) неоспоримо открывает перед создателями фильмов новые горизонты. Эту эволюцию можно уподобить приходу в кино звука.

1946

Нам всегда приходилось думать о следующем шаге вперед. Иначе мы никогда не сделали бы первый полнометражный мультипликационный фильм «Белоснежка и семь гномов», так же как и мультфильм «Три кабальеро», где комбинируются рисунок и живые персонажи. Нам надо было все предвидеть заранее, а в определенный момент — пойти на риск.

Мы разработали новые методы — это позволит нам делать картины, которые еще пятнадцать лет назад могли показаться фантазией. Но если бы мы не фантазировали, мы бы никогда не смогли совместить живое действие с мультипликацией.

Подобно авиации, которая сделала с помощью реактивной техники огромный скачок вперед, кинопромышленность буквально совершила взлет. Теперь, после появления рисованного фильма, она занимает особо важное место. Новая революция технических средств только намечается, но мы намерены использовать ее очень широко. Кто знает, что произойдет через сорок лет? Может быть, оживленный рисунок станет еще более живым и послужит главным средством выразительности для кинематографического действия. <...>

Через сорок лет, возможно, нам будет достаточно нажать на кнопку, чтобы присутствовать на спектакле, в котором сольются телевидение, радио и мультипликация. <...>

И — кто знает? — может быть, иллюзия станет еще более полной с помощью запахов, которые будут источать наши семейные экраны...

1947

В наших больших фильмах мы избегаем иметь дело с человеческими персонажами. Это дело Голливуда. У нас есть собственный мир, в котором животные и неживые предметы говорят, думают и действуют, как человеческие существа, но с куда большим обаянием. Это феерический и волшебный мир, который больше соответствует новой форме поэзии.

Вместе с другими, обладающими большим опытом в области мультипликации, я утверждаю, что это искусство окажет свое воздействие на всю человеческую деятельность. <...>

...Вероятно, в руках будущих просветителей мультипликация станет самым послушным и гибким инструментом образования. Достаточно будет только знать, как им пользоваться.

Я предвижу, что просветительский мультфильм соединит различные аспекты жизни. Подобный фильм — или серия фильмов — должен будет схватывать все факты повседневной жизни: любовь, игру, отдых, размышление, развлечение.

Область мультипликации не имеет границ.

Мультфильм говорит на всех языках. То, что мы делаем в Америке, может быть показано во Франции или Германии, Индии и Японии, для детей

и взрослых. Именно в этом художественная и воспитательная мультипликация находит смысл своего существования.

1948

Мир мультипликации — это мир нашего воображения, мир, в котором солнце, луна, звезды и все живые вещи подчиняются нашим приказам. Мы создаем маленький персонаж в нашем воображении, и, если он выходит из повиновения, мы его уничтожаем с помощью резинки. Ни у одного диктатора нет такой полноты власти.

...Самый важный этап в создании рисованного фильма — это выбор сюжета. Если сюжет хорош, фильм может быть хорошим. Но если сюжет слабый, никакая хорошая музыка, цвет и мультипликация не спасут его. Большинство историй, использованных в нашей продукции, оригинальные, хотя у нас имеется большая библиотека книг для детей, народных сказок и фантастических сборников... Но наши восьмиминутные экранизации должны отличаться от оригинала, ибо эти истории нельзя рассказать за восемь минут, не внося в них новое и не сокращая действие. Даже в нашей первой полнометражной картине, «Белоснежка и семь гномов», мы сильно сократили сюжет сказки братьев Гримм, хотя сказка и без того невелика, а наш фильм должен был идти полтора часа. Но без таких купюр не остается места для нашей собственной фантазии, чувства юмора и создания персонажей.

...Мы стараемся сделать так, чтобы наши истории нравились и детям и взрослым. Нам известно, что они реагируют на разные вещи. Когда это возможно, мы стремимся найти счастливый компромисс, который удовлетворил бы обе стороны.

...Существует несколько капканов, которых следует избегать сценаристам и режиссерам, но которые не всегда удается обходить.

Отсутствие рассудительности. Надеяться, что хороший сюжет для фильма длиной 400 метров может быть сведен к хорошему сюжету в фильме длиной 200 метров.

Потеря перспективы. Работая по многу месяцев над каким-либо сюжетом, мы начинаем думать, что новые идеи лучше старых. И начинаем смотреть на этот сюжет как на серию аттракционов, а не как на единое целое.

Забвение зрителя. Подчас история, которую мы рассказываем, настолько нам привычна, что возникает искушение ускорить действие. В результате зрителю становится трудно следить за ним. Мы быстро переходим к кускам, которые должны вызвать смех, не давая аудитории времени посмеяться и оценить гэги. Мы допускаем, чтобы одновременно происходило слишком много вещей, а зритель ничего не понимает, и мы не стараемся сделать ясными и убедительными главные пункты нашего сюжета — просто потому, что нам самим они ясны.

Любимая идея. Идея может быть очень смешна, но непригодна для сюжета. Иногда бывает трудно отвергать идеи, особенно когда они ваши собственные. Но сюжет должен развиваться без уловок.

Принципиальность. Иногда слишком тонкая идея рискует не быть понятой зрителем. Вся наша работа должна быть точной и ясной. Наша техника еще не достигла такого уровня, когда мы можем успешно показывать тонкие вещи с помощью рисованных действий и быть уверенными в результате.

1938

Bessy M. Walt Disney.
Paris, "Seghers", 1970
Перевод *А. Брагинского*

Я не думаю, что будущее мультипликации принадлежит исключительно царству сказок и фантастики. Она может и должна внести свой вклад в развитие науки и образования. <...> Я мечтаю также о фильмах, в которых рассматривались бы области знания еще более абстрактные, например математика. Мультипликация — это способ проникать с помощью изображения в фантастические миры, которые еще только смутно предвидит наука и которые нам откроются в будущем. Вероятно, со временем техника этого искусства еще более усовершенствуется. Но и сейчас она вполне достаточна, чтобы раскрыть перед нами бесконечные просторы этой двойной сферы — вымысла и реальности.

Thomas B. Walt Disney:
l'art du dessin animé.
Paris, "Hachette", 1960

Боривой Довникович

Меня интересуют характеры

БОРИВОЙ ДОВНИКОВИЧ — югославский режиссер и художник, один из ветеранов Загребской школы рисованного фильма. Родился в 1930 году. Окончил Академию художеств в Загребе, сотрудничал как карикатурист в сатирическом журнале «Керемпух». В 1949 году принял участие в создании фильма «Большой митинг», работал художником-мультипликатором на студии «Загреб-фильм». В 1962 году — сорежиссер в рисованной серии «Инспектор Маск».
Основные мультфильмы: «Без названия» (1964), «Любопытство» (1966, специальные призы в Белграде и Кракове), «Крек» (1967), «Странная птица» (1969, совместно с С. Котеночкиным), «Любители цветов» (1970, «Гран при» в Кракове), «Маневры» (1971), «Пассажир второго класса», «Н. Н.» (1976), «Школа хождения» (1978).
Многие фильмы удостоены призов на международных кинофестивалях.

— Что вас привело к карикатуре?

— Я рисую с трех лет. Карандаш в руке, и ничего больше. Еще до того, как я уехал в Загреб, я знал, что буду работать в печати. Типографская бумага своим запахом доводила меня до безумия. Естественно, что я пришел к Фадилу Хаджичу в журнал «Керемпух» и попросил принять меня на работу.

— Когда вы опубликовали свою первую карикатуру?

— Первую я напечатал в сорок девятом году, осенью. <...> А поскольку я еще со школьных, довоенных лет увлекался комиксом, для меня было совершенно естественно присоединиться к художникам рисованного фильма. Кстати, присоединилось нас тогда всего несколько, остальные карикатуристы не пожелали. Им это казалось слишком большой авантюрой. <...>

Рисование меня просто преследовало, и я был счастлив, что попал в такую среду, в «Керемпух», где все началось карикатурами; затем взялся за иллюстрации в других журналах и, наконец, за рисованный фильм. Я был воспитан, разумеется, на Диснее, и вдруг оказывается — я сам этим занимаюсь. А некоторые смотрели на нас с усмешкой. <...> Они считали, что «детки забавляются». Мы собирались сделать фильм «Большой митинг» за

три месяца, но так как мы одновременно учили азбуку этого дела, то работа, естественно, затянулась. Единственным, что мы получили в помощь, была книга для любителей «Как делается рисованный фильм», которую нам прислали из Америки.

— Сколько вас всего работало над первым фильмом?

— Нас трое и еще несколько молодых ребят, которые работали фазовщиками. Мы рисовали этот фильм в комнате редакции, а снимали в помещении «Дуга-фильм». Между прочим, когда была основана «Дуга-фильм», Фадил Хаджич покинул редакцию «Керемпуха» и был назначен директором этой новой студии. Через год студия была расформирована как излишняя роскошь. Но Фадил Хаджич нас вовремя собрал, чтобы морально поддержать, сказать нам, что мы должны выстоять, что наши имена будут золотом написаны на страницах истории югославского кино... Ну, а я в это время пошел в армию. Группа, в которой были Костелац, Ютриша, Маркс, Колар, продолжала работу в частной квартире, в доме у Костелаца. Из них возникла позже студия «Загреб-фильм». Параллельно была открыта студия «Интерпублик», которой руководил Вальтер Нойгебауэр. Вернувшись из армии, я примкнул к этой группе, но позже их оставил и снова стал работать в прессе. Только в 1958 году Вукотич меня уговорил вернуться к рисованному фильму.

Когда я вернулся в «Загреб-фильм», студия уже была на подъеме. Уже были сделаны «Большой страх», «Корова на Луне», а Душан Вукотич заканчивал с Борисом Коларом «Мстителя». Затем Колар ушел в армию, а Вукотич продолжал работу. До тех пор он не был художником-мультипликатором. Только в «Пикколо» он сам одушевлял рисунки. Это был период, когда большинство из нас как раз только мультиплицировали — Колар, Гргич, я... Мы были или художниками-постановщиками, или мультипликаторами, но тогда существовало разделение: работают режиссер, художник, мультипликатор, и никто не вмешивается в работу другого. Это было заблуждение! Только в начале 60-х годов оно начало рассеиваться. Ибо в то время было сделано и много скверных фильмов наряду с выдающимися. Практически средних не было. В то время совершал чудеса Кристль. Ну и в эти годы удалось стартовать как режиссерам и нам, бывшим рисовальщикам: Гргичу, Заниновичу, Колару, Драгичу и другим.

— Интересно, что по времени это полностью совпадает с пробуждением авторского фильма и в области игрового кинематографа.

— Абсолютно. Люди сами начали писать сценарии. Сейчас мне смешно вспоминать, что у нас существовал сценарный портфель. Я могу прочитать какую-нибудь заявку и сказать: это годится, но меня совершенно не привлекает. Именно поэтому и начались разговоры о замкнутости нашей среды. Но это неправда. Мы не мешали людям работать, но ведь не я ему даю работу или он — мне... Ибо авторский фильм возникает, как правило, тогда, когда в одном человеке объединяются основные творческие начала. Разумеется, бывают исключения — скажем, Мимица и Маркс, которые представляли собой редкостный симбиоз одинаково мыслящих и одинаково работающих людей. Я могу принять чью-то идею, но я должен ее разработать и одушевить, ибо я «играю» с помощью своих персонажей, я живу в них. <...> Рисованное кино можно назвать тотальным — в смысле авторства, ибо я могу совершить все сам — и придумать, и снять, и написать музыку, — если я знаю, как это делается... К сожалению, мало кто из нас в равной мере знает, как все это делается, а я думаю, что было бы идеально и самому быть автором музыки.

— Режиссеры игровых фильмов должны вам завидовать — вы можете все контролировать и избегать компромиссов.

— Когда Вукотич перешел в игровое кино, я чувствовал, как ему было тяжело мириться с компромиссами, которые там неизбежны. Компромисс за компромиссом! Я недавно снимал рекламные фильмы с живыми актерами и, должен признаться, чувствовал себя несчастным. Зависеть от того, поймет ли тебя актер, сумеешь ли ты его убедить... Если быть откровенным, я подписываю договор на определенный срок, а фильм делаю столько, сколько считаю нужным. Скажем, Драгич — настоящий фанатик работы. Но в какую-то минуту он чувствует необходимость в передышке, чтобы проверить себя. И тогда он в состоянии все порвать и начать сызнова. И он имеет на это право, ибо он настоящий художник!

— Мы говорили о преимуществах мультипликации. Между тем теоретически и игровой фильм обладает возможностями, равными рисованному кино или же приближающимися к нему. Ведь известно, что ранние комические Мака Сеннетта предшествовали рисованному гэг-фильму.

— Разумеется, игровой фильм в этом смысле очень повлиял на рисованный. И сегодня влияет. Скажем, в определенной степени на меня влияет Тати, хотя он никак не может быть для меня примером в области рисованного фильма. Но я воспринимаю его юмор как нечто близкое, родственное...

— Как вы приступаете к работе над фильмом — с помощью классического режиссерского сценария или же без него?

— Я более склонен к классической форме работы. Между тем для «Пассажира второго класса» у меня не было режиссерского сценария, только литературный. Но когда я пишу, я уже вижу кадры своего фильма. Слишком педантичная классическая форма работы может во многом уменьшить спонтанность фильма, ибо многое из фазы в фазу повторяется. От сценария я немедленно устремляюсь в работу, пока я свеж и вдохновлен. Между тем у Драгича не бывает и сценария! Мы это можем себе позволить, ибо мы одновременно и мультипликаторы, иначе мы были бы вынуждены кроме режиссерского сценария делать точную разработку планов и мизансцен. Я также все реже делаю пробы. Раньше, как правило, делались так называемые «пробы карандаша» — фазы движения наносились карандашом и снимались. Но опыт привел к тому, что я примерно на девяносто процентов знаю, что у меня получится. И поэтому рентабельнее не делать пробы, а возможные ошибки исправлять, снимая целую сцену снова, с чистого листа, то есть перенесенную на чистую фольгу. Молодые режиссеры и дебютанты, разумеется, не могут без проб.

— Как возникают у вас замыслы фильмов, от чего вы отталкиваетесь? Жак Тати говорит, что у него это обычно начинается, когда он ничего не делает или чего-то ждет.

— Я все-таки пишу сценарии и разрабатываю характеры, сцены, формирую их и предусматриваю их развитие. У Драгича, скажем, нет потребности в этом, ибо он создает состояние, атмосферу. А я, хоть и преодолел классический рассказ с завязкой и круговой драматургией, все-таки рассказываю какую-то историю. Я максимально раскован, когда пишу сценарий, и потому предельно «свеж».

— Ваш рисунок представляет собой как бы продолжение вашей карикатуры, выполненной в стилизованной, но,

можно сказать, и в реалистической манере. Мне кажется, что в вашем творчестве фильм «Любопытство» означает особый момент, когда стиль драматургический и стиль пластический полностью совпали, в то время как в «Пассажире второго класса» произошло как бы размежевание: пластически вы сохранили себе верность, а в смысле повествовательном сделали шаг вперед, разрушая классические драматургические схемы, отказываясь даже от финала, который в «Любопытстве», скажем, был ключом ко всему рассказу. Знаете ли вы, куда вас это приведет?

— Видите ли, в 60-е годы, а может быть, и несколько ранее, в период «бегства от Диснея», мы ушли в стилизацию и рисунка и рассказа, быть может, излишне акцентируя это. В результате персонажи были холодны и безличны. Мы прежде всего стремились сформулировать концепцию, а персонажи служили концепции, идее.

— Они были сведены к геометрии?

— Вот именно. И мне это очень мешало. А потом пришло время, в самые последние годы, — период непринужденности, отказа от конструкции, возвращения к жизни. Ибо люди все больше ищут в рисованном кино жизнь, а не только идею.

— Но ваш рисунок продолжает оставаться конкретным, а идеи становятся все абстрактнее.

— Я не хочу терять характеры. Вы можете узнать у каждого из моих персонажей, какой у него характер. Меня не интересует кино атмосферы, чистой графики, живописности, цвета, звука. Меня интересуют прежде всего характеры.

— Один давний вопрос: чему служит кино? Есть ли у вас творческое кредо, хотите ли вы что-либо сказать фильмом или кино для вас — лишь «возможность поиграть»?

— И то и другое! Огромно удовлетворение и для режиссера рисованного фильма, когда то, что он снял, сложится и начнет какую-то свою, новую жизнь. Здесь у нас, в мультипликации, это поднято еще на одну ступень — я создаю синтезированную жизнь, которая не существует и не существовала. И это первое удовлетворение — я создал новую жизнь. Затем приходит другое — то, что я хочу сказать. В этом смысле мою работу лучше всего объяснил Халас. Я имею в виду обычного, не хочу сказать — маленького человека, который не склонен к жестокости, который, напротив, доброжелателен. Говорят, что все мои характеры — отражение моего собственного характера. Так вот, этот характер находится в постоянном конфликте с окружающим.

— Есть ли у вас претензии к отечественной критике?

— Генеральная претензия: слишком мало специалистов, слишком мало тех, кто с пониманием следит за нашей работой. Кто мог бы высказать компетентное мнение о нас. Слишком мало тех, с кем можно было бы и поспорить, даже понимая, что они не правы.

— Хотите ли вы попробовать свои силы в игровом кино?

— Периодически. Но очень сильно. Между тем непрерывность работы, занятость и новые планы мешают тому, чтобы предпринять эту совершенно новую экскурсию в совершенно новое дело. А с другой стороны, зная, сколько проблем связано с этой областью производства, я, поверьте, теряю и желание!

«Синеаст», Сараево, 1975, № 27.
Интервью вел *Никола Стоянович*
Перевод *М. Черненко*

Иван Иванов-Вано

Особенности рисунка в мультипликации

ИВАН ИВАНОВ-ВАНО — режиссер рисованных и кукольных фильмов, художник, сценарист, профессор ВГИКа. Народный артист РСФСР. Один из зачинателей советской мультипликации. Родился в 1900 году. В 1923 году окончил Вхутемас. В 1925 году участвовал как художник в создании одного из первых советских мультфильмов — «Китай в огне». В 1927 году поставил совместно с другими мультипликаторами детские рисованные фильмы — «Каток», «Сенька-африканец», а в 1928 году — «Похождения Мюнхгаузена».
Основные мультфильмы: «Блэк энд уайт» (1932, совместно с Л. Амальриком), «Сказка о царе Дурандае» (1934, совместно с В. и З. Брумберг), «Стрекоза и муравей» (1935, совместно с В. и З. Брумберг), «Три мушкетера» (1938), «Мойдодыр» (1939), «Не топтать фашистскому сапогу нашей родины» (1941, совместно с А. Ивановым), «Краденое солнце» (1944), «Зимняя сказка» (1945), полнометражный «Конек-горбунок» (1947), «Гуси-лебеди» (совместно с А. Снежко-Блоцкой), «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях» (1951), полнометражный «Снегурочка» (1952), «Мойдодыр» (1954), «Храбрый заяц» (1955), полнометражный «Двенадцать месяцев» (1956), «В некотором царстве...», «Приключения Буратино» (1959, совместно с Д. Бабиченко), «Летающий пролетарий» (1962, совместно с И. Боярским), «Левша» (1964), «Как один мужик двух генералов прокормил» (1965, совместно с В. Данилевичем), «Поди туда — не знаю куда» (1966, совместно с В. Данилевичем), «Легенда о злом великане» (1968), «Времена года» (1969), «Сеча при Керженце» (1971, совместно с Ю. Норштейном), полнометражный «Конек-горбунок» (1975), стереомультфильм «Волшебное озеро» (1979).
Лауреат Государственной премии СССР. Многие фильмы удостоены премий на международных кинофестивалях.

Мультипликация занимает особое место в кинематографе. Возникнув значительно раньше кинематографа, она прошла путь китайского театра теней, оставила след в истории кукольного театра и возродилась вновь как «оживший рисунок» при изобретении различных «стробоскопов», «фантасмаскопов», волшебных фонарей, проектирующего «праксиноскопа Рейно»... Однако здесь она еще не смогла проявить всех своих возможностей.

Только с рождением кинематографа по-настоящему определился путь ее развития как искусства рисованного фильма, являющегося особым видом современного киноискусства.

Мультипликация — сравнительно молодой вид искусства, особенно если учесть, что изобразительные искусства — живопись, графика, скульптура — развивались в течение тысячелетий. Вполне закономерно считают, что судить о художественной ценности любого искусства, осознать и четко определить его форму, направление и задачи можно лишь по прошествии определенного времени.

Начав свое существование в советской кинематографии с маленьких рекламных роликов, газетных политшаржей и занимательных пустячков развлекательного плана, испытав многочисленные влияния как формалистического, так и натуралистического поряд-

ка, рисованный фильм, пройдя большой и сложный творческий путь, воспринял лучшие традиции нашего изобразительного искусства, литературы, театра и кинематографа, прочно укрепился на реалистических позициях.

Советское кино росло и развивалось как искусство передовых, прогрессивных идей, больших благородных чувств и мыслей, как искусство, воспринявшее лучшие традиции русской и мировой художественной культуры. Вместе со всем советским киноискусством росла и развивалась советская мультипликация.

В настоящее время многочисленные работы советских художников рисованного фильма пользуются мировым признанием, о чем наглядно говорят ежегодно получаемые премии и почетные дипломы на международных кинофестивалях. Этот успех не пришел, конечно, сам по себе, он явился результатом кропотливой, вдумчивой работы советских мастеров. В упорном, настойчивом труде, в бесконечных исканиях, связанных и с огорчениями и с радостями, рождалось новое, чудесное искусство рисованного фильма.

Вопросы формы, вопросы художественного мастерства всегда были для советских художников вопросами первостепенной важности. Не владея совершенным мастерством, нельзя убедительно, ярко, полноценно донести до зрителя содержание произведения. Без четкой формальной структуры невозможно создать подлинно художественный образ. Как искусство синтетическое кинематограф сочетает в себе и другие виды искусства: литературу, живопись, архитектуру, музыку, актерское мастерство. Как особый вид, особая отрасль художественной кинематографии рисованный фильм также органически соединяет в себе элементы других искусств, оставаясь все же в основном одним из видов изобразительного искусства.

Главное отличие мультипликационного рисованного фильма от «натурного» художественного фильма — в его изобразительных особенностях. Здесь образные средства мультипликации резко отличаются от образных средств других видов кинематографии. Рисованный фильм — в нем все от начала до конца создано руками художников. Это искусство оперирует условными образами, так как рисунок сам по себе всегда условен, как бы реалистично он ни был выполнен. Персонаж рисованного фильма суть всецело творческий продукт художника, мультипликатора и режиссера. Это непосредственное творение рук художника, его фантазии, его дарования.

Главный актер в графическом фильме — художник-мультипликатор. Это он заставляет своих рисованных персонажей двигаться, действовать — играть, жить на экране. Мультипликация — условное кинематографическое искусство, и «оживший» рисунок оказывается характерным качеством рисованного фильма, качеством, которое заставляет по-особому изменяться все его кинематографические компоненты: изобразительную форму, сценарий, музыку, игру актера, монтаж.

Основное преимущество «ожившего» рисунка заключается в беспредельной свободе творческого видоизменения действительности в рамках идейных и образных задач, стоящих перед художником. В искусстве рисованного фильма открываются любые возможности художественной трансформации реального мира — от общих представлений о нем до внешних проявлений, движений рисованного персонажа.

Здесь, например, можно слона превратить в муху и, наоборот, буквально на глазах у зрителя из мухи сделать слона; стул и комод можно заставить не только ходить и бегать по комнате, но и разговаривать и даже петь. Медведь и заяц в рисованном фильме

могут чудесно играть в футбол и даже летать по небу, а листок дерева или цветок — танцевать как балерина...

Для мультипликации нет ничего недоступного. Это искусство почти неограниченных возможностей, где действительность тесно переплетается с фантазией и вымыслом, где фантазия и вымысел становятся действительностью. Выдумка сказочника в мультипликации становится реальной вещью. Так, нарисованный ковер-самолет становится действительностью, он оживает и свободно путешествует по экрану в мире, созданном фантазией художника; скатерть-самобранка, раскрываясь на глазах у зрителя, позволяет ему увидеть и понять те чудеса, которые могут быть только в сказке. Горы сдвигаются и раздвигаются, закрывая и открывая дорогу, из брошенной на землю гребенки чудесной царевны вырастает дремучий, непроходимый лес, и все это в форме рисунка выглядит с экрана чрезвычайно убедительно, эмоционально воздействует на зрителя. Мультипликация создает возможность органического сочетания в жанре сказки фантастики и реальности. Она может в любой момент, в любой среде создать и обыграть всякое реальное или вымышленное существо. Это искусство умеет видеть в обыкновенном — необычное и в необычном — обыкновенное. Здесь через образы условных рисованных персонажей раскрываются большие человеческие чувства. Любые рисованные персонажи могут вести себя в мультипликационном фильме как люди, обладающие определенными характерами. Так, например, в фильме «Серая шейка» в образе рисованной утки выражена идея материнства. В этом же фильме уточка Серая Шейка и зайцы показывают, какой настоящей, неподкупной, полной мужества может быть дружба. Такую же дружбу (Конька-горбунка и Иванушки) мы видим в фильме «Конек-горбунок».

В фильме «Песенка радости» в образе злой, властолюбивой старухи показана полярная ночь, которая сковывает всю природу севера. А какими большими человеческими достоинствами обладает «рисованный» человечек — эта «точка, точка, запятая, минус — рожица кривая» в фильме «Федя Зайцев»! Искусство мультипликации в свойственной ему изобразительной форме имеет возможность показать явления природы. В мультфильме можно оживить ручей и он, журча, будет говорить... Листья деревьев будут буквально шептать, а ветерок — вздыхать. Косматый ветер будет злиться и завывать...

Все неестественное с точки зрения реальной жизни в мультипликации кажется реальным и вполне убедительным. Имея возможность неограниченно видоизменять персонаж, художник рисованного фильма может заставить его действовать в мире ботаники, физики, химии. Средствами мультипликации с экрана могут быть наглядно объяснены сложные научные проблемы, расширяющие сферу этого искусства, позволяющего создавать занимательные и в то же время глубоко познавательные фильмы.

Обладая такими качествами, мультипликация с особой силой воздействует на воображение и фантазию детей. Это понятно: ведь известно, что дети эмоционально воспринимают даже статичные иллюстрации и рисунки в книгах. В мультипликации же рисунок «оживает», и юный зритель невольно сам входит в рисованный мир мультфильма — мир сказки и фантазии художника, с увлечением следит за похождениями рисованного персонажа, переживает за него, как за «взаправдашнего» героя. Автору этих строк неоднократно приходилось наблюдать во время демонстрации рисо-

ванного фильма «Конек-горбунок», как волновалась детская аудитория, когда Иванушка прыгал в кипящий котел. Иванушка вызывал у детей симпатии, и они беспокоились за его судьбу.

Жанры, в которых развивается советское искусство рисованного фильма, чрезвычайно разнообразны: политическая и социальная сатира, памфлет, плакат, народная и классическая сказка, басня, фантастика, музыкальная комедия...

Мультипликация, изобразительное искусство кинематографа,— в первую очередь искусство движения, но не движения вообще, а выразительного, характерного образного движения, особой «эмоциональной игры» рисованного персонажа, которая строится на основе изучения художником существующей действительности, творчески преломленной в его сознании и художественно трансформированной в соответствии с особенностями мультипликации. Реализм здесь нужно искать не в тщательном копировании жизненной действительности, не в подражании реальным движениям, а в выражении средствами ожившего рисунка характерных, типичных явлений жизни. Принцип типизации зависит от специфики конкретного вида искусства, от жанра, в котором работает и творит художник, от идейно-творческих задач, стоящих перед ним. Кроме того, и от объекта изображения и от творческого метода, которым руководствуется художник в своей работе. Искусство мультипликации благодаря своей условности, благодаря широкому присутствию в нем сказочной аллегории, вымысла, фантастики требует гиперболизации явлений действительности. Отсюда основной художественный прием в искусстве рисованного фильма — преувеличение, гротеск. Мультипликации в сильнейшей степени свойственна карикатура. В своих ранних фильмах мастера мультипликации целиком шли от карикатуры. Их первые работы в кинематографе были, по существу, ожившей журнальной и газетной карикатурой, и от этого острый сатирический рисунок становился более смешным. Поэтому мультфильм на первых порах и называли очень часто «ожившей карикатурой». Постепенно развиваясь, искусство мультипликации, конечно, не перестало быть смешным и забавным, но с расширением поля ее деятельности появились новые жанры. Мультипликация не стремится к прямому фотографированию жизни. Здесь может быть применен даже наивный, примитивный детский рисунок, если он наделен определенным характером и органически входит в ткань произведения. Это создает значительный художественный эффект.

Мы не всегда используем эти возможности, эти органические свойства искусства мультипликационного кино. Мы очень часто забываем о них в погоне за мнимым реализмом. От этого наши фильмы становятся менее действенными, менее занимательными и веселыми, превращаясь в серые, а подчас и скучные повествования. Тогда мы теряем смех — органическое свойство искусства мультипликации. Даже в произведениях, сценарии которых дают возможность использования острого гротеска, широкого применения непосредственной мультипликационной игры рисованного персонажа, некоторые режиссеры-художники всячески «опекают» персонаж, боятся придать ему яркую гротесковую форму и наделяют его обыкновенными человеческими чертами. В практике можно наблюдать, как, рисуя персонаж, художник исходит только из общих отличительных черт людей данной возрастной или социальной категории. Если это старик, то рисунок изображает старика вообще, лишая его глубоких индивидуальных качеств, присущих только этому старику; если это мальчик или девочка, то опять же мальчик или девочка вообще — милые, хорошие, но не имеющие своих индивидуальных особенностей. Художник проявляет чрезмерную робость в отношении творческого осмысления жизненного материала. Отсутствие в рисованном персонаже ярко выраженного характера лишает художника-одушевителя широких возможностей свободно вести игру этого персонажа в фильме.

Очень часто спрашивают: где границы мультипликации? Искусство мультипликации не имеет границ. Так же как не имеет границ человеческое воображение, фантазия, вымысел.

Здесь мне хочется привести высказывание известного японского драматурга Тикамацу Мондзаимона, писавшего сценарии для старинного японского кукольного театра (1653—1724). Он говорил:

«Искусство лежит на границе между правдой и ложью.

Оно есть ложь.

И в то же время — не ложь.

Оно есть правда, и в то же время оно — не правда.

Услада искусства лежит между тем и другим».

Это же самое особенно относится и к искусству мультипликации.

КИХАТИРО КАВАМОТО — японский режиссер кукольных фильмов. Родился в 1924 году. Начал работать в кино в 1946 году как ассистент режиссера на студии компании Тохо. Начиная с 1952 года участвует в создании многих учебных и познавательных мультфильмов. В 1959 году вместе с другими мультипликаторами создает небольшую студию «Шиба», выпускающую главным образом рекламные кукольные фильмы. Стремясь усовершенствовать свое мастерство, проходит в 1962 году стажировку в Праге у Иржи Трнки, а позже, в 1964 году,— на студии «Союзмультфильм» в Москве. Вернувшись в Японию, в 1965—1966 годах работает на телевидении, затем — в своей небольшой мастерской.
Основные мультфильмы: «Запрещено ломать ветки» (1968), «Человекофарс» (1970), «Дьяволица», «Путешествие» (1973), «Жизнь поэта» (1974), «Дойои» (1976), «Дом в огне» (1979).

Кихатиро Кавамото

О японской мультипликации

Япония — одна из самых развитых стран в области средств аудиовизуальной информации. Не удивительно поэтому, что мультипликационные фильмы также играют важную роль в нашем обществе. Их используют учебные заведения, показывают в кинотеатрах и особенно в телевизионных программах.

Производством мультфильмов заняты как большие киностудии, так и маленькие творческие группы, руководимые «независимыми» режиссерами. Мультипликация привлекает все больше людей, и во время демонстрации полнометражных мультфильмов кинотеатры обычно полны.

Несмотря на это относительно здоровое развитие, у нас существует немало проблем. Одна из них — трудность получения исчерпывающе точной информации о прошлом и настоящем мультипликации как формы искусства и кинопроизводства. До сих пор нет центрального архива, координирующего органа или ассоциации, которая располагала бы такого рода информацией, и этот пробел остро ощущается специалистами по мультипликации в Японии. Впечатление такое, словно люди идут во мраке приблизительно в одном направлении, но не знают о существовании друг друга (исключая возможность случайного столкновения) и, таким образом, обычно не могут использовать выгоды взаимного совета и поощрения.

Большим успехом пользуются мультипликационные серии у подростков, молодежи и зрителей «семейного круга». Они занимают относительно большой процент времени в программах телевидения.

Существуют около десятка режиссеров, которые занимаются производством юмористических мультфильмов. Среди них кроме довольно известного Йоси Кури можно упомянуть Синичи Сузуки, Ренсо Киноситу и Садио Тцукиоку. Харутсугу Фукусима специализируется в области научной фантастики. Экспериментальной графической мультипликацией занимаются Таку Фурукава, Такехико Камеи, Ко Накайима и другие. Как правило, они работают в качестве мультипликаторов или художников-иллюстраторов, выполняя заказы. И только приступая к постановке собственного фильма, набирают группу в шесть или семь человек. Работа эта редко приносит какую-либо прибыль.

Сейчас у нас нет телевизионных программ, демонстрирующих серийные кукольные фильмы. Кукол используют в своих фильмах около сорока режиссеров-мультипликаторов, но постоянно специализируются в объемной мультипликации лишь пятеро или шестеро, в том числе Таданари Окимото и я. Чаще всего мы обращаемся к мотивам японского фольклора и сказкам. В своих фильмах я использую декорацию в японском стиле маки (золотая и черная глазурь).

Телереклама часто пользуется мультипликацией: рекламные фильмы по необходимости коротки, но выпускаются они в Японии в огромных количествах. У нас мало возможностей публичного показа короткометражных мультфильмов в кинотеатрах. Чаще они демонстрируются во всевозможных учебных и воспитательных заведениях. Ясно, что режиссеру и другим его сотрудникам, занятым в производстве, трудно, а то и просто невозможно заработать таким образом на жизнь, а поскольку кинореклама, создаваемая для неправительственных телевизионных станций, хорошо оплачивается, режиссеры и художники-мультипликаторы отдают большую часть своего времени этой работе и не проявляют особого интереса к созданию оригинальных короткометражных мультфильмов.

Для более или менее узкого круга любителей мы устраиваем специальные мультипликационные смотры, на которых знакомим с творчеством одного или нескольких режиссеров. Так, Йоси Кури продемонстрировал свои рисованные фильмы вместе с документальной картиной о художниках. Затем Таданари Окимото и я организовали такой миниатюрный фестиваль, в который включили как новые работы, так и ретроспективный показ своих ранних фильмов. Эта программа побывала в Осаке, Киото и Нагойе и в течение нескольких дней демонстрировалась в Токио, обычно при переполненных залах. Степень общественного интереса и критического внимания показывает, что такие смотры могут помочь решить некоторые проблемы развития японской мультипликации.

В общем, стандарты производства в Японии высоки, а технические средства отличного качества. Потому все больше молодых людей проявляет интерес к художественным возможностям мультипликации, а широкая публика всегда внимательна к проявлению таланта. Если проблема координирования нашей работы и особенно финансовые проблемы будут решены, мультипликация как форма искусства сможет более уверенно и успешно развиваться в будущем.

«Бюл. АСИФА», 1973, № 2

РОМАН КАЧАНОВ — советский режиссер кукольных и рисованных фильмов, художник, сценарист, народный артист РСФСР.
Родился в 1921 году. Учился в Художественной школе в Смоленске, позже, в 1946 году, окончил двухгодичные курсы режиссеров-мультипликаторов при студии «Союзмультфильм». С 1947 года работает на этой студии художником-мультипликатором и ассистентом режиссера. В 1958 году совместно с А. Карановичем ставит фильм «Старик и журавль».
Основные мультфильмы: «Влюбленное облако» (1959, совместно с А. Карановичем, по сценарию Назыма Хикмета; призы в Аннеси, Бухаресте, Оберхаузене), «Машенька и медведь» (1960), «Новичок» (1961), «Обида» (1962), «Как котенку построили дом» (1963), «Лягушонок ищет папу» (1964), «Портрет» (1965), «Потерялась внучка» (1966), «Варежка» (1967, «Гран при» в Хихоне, призы в Москве, в Аннеси), «Соперники» (1968), «Крокодил Гена» (1969), «Письмо» (1970), «Чебурашка» (1971, приз на Всесоюзном кинофестивале), «Мама» (1972), «Аврора» (1973), «Шапокляк» (1974), «Наследство волшебника Бахрама» (1975), «Последний лепесток» (1976), «Метаморфоза» (1978), полнометражный рисованный фильм «Тайна третьей планеты» (1981).
Лауреат Государственной премии СССР.

Роман Качанов

Серьезность доброго смеха

Это было в годы войны, в научно-исследовательском институте. Нам показали американский фильм, в котором рассказывалось о преимуществе автопилота перед ручным управлением. В фильм была вкраплена мультипликация.

В мозгу сидящего за штурвалом летчика вдруг возникает дымящаяся на сковородке яичница. Самолет начинает вилять, но вот яичница пропадает, и самолет снова летит ровно. Затем в воображении пилота возникает образ переодевающейся девушки. Самолет начинает петлять все сильнее и сильнее и... врезается в гору. Но все заканчивается почти благополучно. Летчик лежит весь забинтованный, в гипсе, с подвешенными руками и ногами, а та самая девушка кормит его с ложечки, засовывая ее куда-то в бинты. Она что-то говорит летчику. Тот закашливается.

Эта наивная мультипликация повергла меня в изумление. Я подумал, как замечательно было бы, если бы я смог оживить собственные рисунки и шаржи.

Закончилась война, и я пришел на студию «Союзмультфильм». Это был июнь 1946 года. Преподавателями курсов, на которые я сразу попал, были ведущие мультипликаторы студии.

По окончании курсов началась производственная работа. Первым режиссером, к которому я пришел как мультипликатор, был Александр Иванов. Человек эмоциональный, умеющий воодушевлять всех, кто с ним общался. Потом я работал у веселых и жизнерадостных сестер Брумберг, у техничного и мужественного Бредиса, у спокойного и рассудительного Сазонова, у приветливого Бабиченко. И, наконец, у загадочного Цехановского. Загадочного, потому что этот человек стоял особняком. Если все режиссеры еще находились в поисках, или, можно сказать, в стадии становления, и отличались друг от друга в основном своим характером, то Цехановским был уже создан фильм «Почта», фильм, который и поныне считается классикой.

В то время Цехановский был одним из самых рьяных сторонников так называемого «эклера», метода, при котором снимали на пленку живых актеров, а потом, лишь слегка изменив, переводили на бумагу, и в таком виде они попадали в картину. Некоторые клянут эту пору. Говорят, что этот метод принес вред мультипликационному искусству. Возможно, что в каком-то смысле это так, но в то же время «эклер» принес и несомненную пользу. Для движения и озвучивания снимались такие прекрасные артисты, как М. Астангов, М. Яншин, Г. Вицин, А. Грибов, Н. Боголюбов. Мультипликаторы, переводя с пленки на бумагу сыгранные этими мастерами сцены, познавали тайны актерского мастерства, жеста, артикуляции, постигали секреты движения. Это трудно переоценить.

В 1949 году на студию пришел Лев Атаманов и предложил мне быть у него ассистентом. Я согласился, и мы работали вместе с ним по трем фильмам. Это были «Желтый аист», «Аленький цветочек» и «Золотая антилопа». Я считаю, что два последних — лучшие фильмы Льва Атаманова. Дело, естественно, не во мне. Дело было в прекрасной режиссуре, прекрасных сценариях, написанных для «Аленького цветочка» Г. Гребнером, для «Золотой антилопы» — Н. Абрамовым, и, кроме того, эти фильмы озвучивали Н. Боголюбов, В. Грибков, М. Астангов, Р. Симонов.

Работа с Атамановым не была для меня непрерывной работой в режиссерской группе. В промежутках между картинами я работал художником-мультипликатором, обретал опыт, уверенность, и, когда режиссеры В. Полковников и А. Снежко-Блоцкая, решившие осуществить постановку «Заколдованного мальчика», предложили мне быть одним из художников-постановщиков, я согласился.

Мне снова повезло. Я встретился с В. Полковниковым. Это был уже известный режиссер, вместе с Л. Амальриком им была создана «Серая шейка» и другие, не менее известные картины. Встреча с В. Полковниковым имела для меня огромное значение. У него я научился работе с художниками, с актерами, композитором.

А затем в созданном незадолго до описанных событий Объединении кукольных фильмов я встретился с А. Карановичем, который предложил мне в качестве ассистента режиссера и художника-мультипликатора помочь ему снять фильм «Петя и волк». Я приступил к работе. До сих пор помню то удовольствие, которое я испытал, когда увидел куклу, которую я оживил.

Фильм «Петя и волк» в целом произвел на меня меньшее впечатление, чем та первая сцена, которую я снял сам, но куклы уже увлекли меня. Вместе с писателем И. Финком я написал сценарий по русской народной сказке «Старик и журавль» и предложил А. Карановичу снять по нему фильм. Движение, пластика в этом фильме уже были значительно лучше, чем в «Пете и волке», но еще далеки от со-

вершенства. Хочу рассказать лишь об одной сцене из этого фильма.

На озере, у берега, стоит лодка. В лодку садится старик. Сцену я снимал сам, и снял ее следующим образом: ступив в лодку, старик ногой отталкивается от берега.

Когда мы увидели на экране снятую сцену, то были просто поражены, потому что увидели не куклу, а персонаж с характером, как живой. Так выразителен был этот простой штрих, незначительное движение ногой. То был мультипликационный «велосипед», но я его изобрел сам.

Мультфильм — произведение емкое, зачастую с довольно сложным изобразительным решением. Мультфильму присуща быстрая смена событий, и потому огромное значение имеет адаптация зрителя к мультипликационному изображению. Время адаптации. Время, за которое зритель поверит в то, что происходит на экране, примет условия вашей игры.

В первую очередь это касается детей. Они необыкновенно восприимчивы, точно распознают замысел, трансформированный в действиях героев произведений. Они подчас быстрее взрослых отгадывают, вернее, предугадывают, зачем все это происходит. Они очень чутки к ложным посылкам и надуманным построениям. И они должны прежде всего видеть в кинематографе п р а в д у. В сказке, в фантазии, в самом необыкновенном построении сюжета, в самых причудливых поступках персонажей дети все равно живо чувствуют правду. Их мозг, казалось бы, не изощренный в смысле жизненного опыта, отторгает от себя ложь, и они не способны увлечься надуманным ходом событий. Все это касается правды содержания, правды сюжета. Но есть еще, если можно так выразиться, правда движения.

Живой актер, живой человек делает массу «лишних» движений, совершенно не задумываясь над этим. Вы садитесь на стул и инстинктивно поправляете одежду. Вы встаете со стула и не задумываясь, непроизвольно, стряхиваете крошки, приставшие к одежде. Вы ставите на грифельной доске мелом точку и автоматически поворачиваете мел, чтобы точка была жирнее. Но когда мультипликатор оживляет рисунок или куклу, то забывает об этом. Забывает, потому что сам он в это время двигает только персонаж. И персонаж становится похожим на движущегося робота, которому не присущи ни лишние движения, ни живые детали, а зритель безотчетно чувствует, что в сцене нет жизни. Если живой актер делает эти движения непроизвольно, то так же непроизвольно, безотчетно воспринимает их зритель.

Однажды курсанты, будущие мультипликаторы, сняли задание: девочка играет в классики. У одних девочка прыгала лучше, у других — хуже, но она просто прыгала. И вдруг в одной из сцен мы увидели живую девочку.

А дело было в том, что, когда ведомая мультипликатором девочка допрыгала до края «классиков» и повернулась, чтобы прыгать обратно, она перекинула через плечо косичку. Чтобы не мешала прыгать. Я называю такие живые детали и штрихи «запланированными неудобствами». Они должны быть в каждой сцене. Если фильм насыщен ими, то время адаптации будет минимальным. Очень важно, чтобы режиссер и мультипликаторы вместе с точной разработкой мизансцены думали о «запланированных неудобствах».

Когда мы с А. Карановичем снимали наш следующий фильм, «Влюбленное облако», то я не смог применить свое «открытие», потому что фильм снимался на полуобъемной марионетке, при довольно условном движении.

Работая над этим фильмом, мне не раз пришлось встречаться с Назымом Хикметом, прекрасным поэтом, замечательным человеком, и общение с ним, беседы запомнились мне на всю жизнь.

Снимая картину «Влюбленное облако», я одновременно писал сценарий для фильма «Машенька и медведь» по пьесе Г. Ландау.

Мне нужен был художник-постановщик. Я обратился к Вадиму Курчевскому. Когда он узнал, что мне нужен талантливый художник, молодой, веселый, он сказал, что такой человек есть, и познакомил меня с Николаем Серебряковым. Серебряков действительно оказался симпатичным, молодым и, главное, талантливым. Он сделал эскизы декораций и кукол. Когда куклы были готовы, мы приступили к съемкам. В фильме «Машенька и медведь» я провел важный для себя эксперимент. Куклы были задуманы и выполнены без ртов, и вся нагрузка синхронности пала на жестикуляцию. Она получилась в фильме достаточно выразительной. Тут пригодился мой опыт работы с «эклером». Реплики были записаны довольно удачно. Медведя в фильме сыграл молодой еще тогда Анатолий Папанов. Когда фильм был готов, я после просмотра спросил некоторых своих коллег, как им показалась артикуляция. Сказали, что все было синхронно. Любопытно, что никто не заметил отсутствия ртов у персонажей. Таким образом я понял, что главное в реплике, в диалоге — это жест.

«Лягушонок ищет папу», «Как котенку построили дом» — от фильма к фильму росло мастерство мультипликаторов-кукольников. Вместе с ними я постигал природу смешного, искал свою тему. Все мои фильмы, и в первую очередь «Потерялась внучка», были подготовкой к «Варежке».

Трудно понять режиссеров, которые приходят в сценарный отдел и спрашивают: «А что есть нового в сценарном портфеле?» Мне кажется, что встреча с темой, как встреча с любимой, всегда происходит случайно. Так, например, произошла моя встреча со сценарием фильма «Варежка».

Сначала сценарий попал к А. Карановичу. Он принес его мне: «Вот вещь, которая должна вам понравиться и которая у вас получится».

Сценарий мне действительно понравился. Началась работа с автором — Жанной Витензон. Первый вариант сценария значительно отличался от последнего. Он был с диалогом. Мне же сразу показалось, что эту историю можно рассказать без слов.

Тогда же я понял, что музыка в мультфильме не обязательно должна быть синхронной. Опыт работы показал мне, что последующее озвучивание мультфильма имеет несомненное преимущество перед озвучиванием предварительным.

В работе режиссера над фильмом, который будет озвучиваться после окончательного монтажа, отсутствуют моменты, когда приходится, пренебрегая монтажом, сохранять ранее написанную музыку. Для того чтобы композитор заранее мог написать синхронную музыку к фильму, мне приходилось делать для него головоломные расчеты и определять акцентируемые места с точностью до двух кадров.

Композитору, скованному заданием, нужно было втискивать свою музыку в прокрустово ложе предварительного расчета. Записанная и расшифрованная музыка, как бумеранг, возвращалась ко мне, и я становился ее жертвой. Я был лишен свободы монтажа, изменения метража. Невозможно было менять темп движения в отдельных сценах. Все это в ущерб качеству. Кроме того, при последующем озвучивании композитору много интереснее пи-

сать музыку к фильму, который он видит.

В свое время огромное значение придавали синхронности. Это было время, когда неприхотливость и наивность сюжета, отсутствие характеров, психологии в фильмах компенсировались их музыкальностью, обилием музыкальных тем.

Часто большой полнометражный фильм сопровождает одна тема, талантливо разработанная композитором. Если так может быть в большом фильме, то, наверное, не следует и в маленький мультфильм, фильм одной темы, вводить много музыкальных тем. Пусть зритель, покидая зал, уносит одну запомнившуюся ему мелодию.

Еще две важные проблемы, которые встают передо мной, когда думаешь о фильме или принимаешься за его постановку. Это проблема *сказки* и проблема *смешного*.

Меня привлекает в сказке не феерия и не превращения, а обыденное, узнаваемое. И юмор. Он обязателен в каждом мультфильме независимо от содержания его. А для сюжета, в основе которого лежит грустная история, юмор тем более необходим. Возможностей рассмешить зрителя существует бесчисленное множество. Хочу привести несколько примеров из своих фильмов и объяснить, если можно так выразиться, механику их придумывания.

Почти всегда я основываюсь на несоответствии или ассоциации. Это может быть несоответствие действий персонажа с его характером, несоответствие происходящего с укоренившимися представлениями или ассоциативные представления.

Полковник в отставке из «Варежки» козыряет бульдогу, и ясно, что он ему подчинен...

Очень важно, чтобы персонажи делали все совершенно. Всякая утрировка самого движения, комикование убивает находку. Чем серьезнее движение, тем более подчеркивается несоответствие, тем смешнее положение. Вспомните того же полковника из «Варежки». Серьезно, торжественно подносит он бинокль к глазам важно восседающего бульдога, и это вызывает улыбку. Попытка развеселить зрителя, демонстрируя смеющегося героя, вряд ли окажется действенной.

Пример смешного, построенного на ассоциациях. Хозяйка пуделя из «Варежки» хватает на руки своего питомца, оставшегося на старте, и бросается догонять убежавших собак. С пуделем на руках она преодолевает препятствия, и мы сразу узнаем в этой девочке тех мам, которые чрезмерно опекают своих детей и готовы все за них сделать.

Но всякая ситуация может стать узнаваемой и смешной только тогда, когда точно определены и разработаны характеры персонажей.

Смешное я ищу в серьезном. И потому, когда я в 1967 году прочел повесть Э. Успенского «Крокодил Гена и его друзья», то ни Чебурашка, ни крокодил Гена не произвели на меня большого впечатления. Мне понравился город, в котором без всяких условий жили вместе люди и звери. Вот так, запросто, моим соседом по дому мог оказаться крокодил, который работает в зоопарке.

Мы сняли три фильма про Чебурашку и крокодила Гену — «Крокодил Гена», «Чебурашка» и «Шапокляк». Мы не спешим с продолжением. Когда снимаешь серию, то каждый ее следующий фильм должен быть лучше предыдущего. И это тем более обязательно, если они не связаны одним сквозным сюжетом.

Недавно к нам на студию приезжали два ведущих мультипликатора студии Диснея — Оли Джонстон и Фрэнк Томас. Сорок с лишним лет работали они на студии. Эти художники — авторы лучших эпизодов в самых известных фильмах Диснея. В разговоре с ними я рассказал им про первую увиденную мною мультипликацию и пересказал сюжет с пилотом. «Этот сюжет сделал я!» — воскликнул вдруг Оли Джонстон.

А потом он прислал мне из Америки теплое письмо, в котором написал, что рассказал своим коллегам об этом случае и что он очень рад—ведь именно он «привел» меня в мультипликацию.

Когда я представляю себе на мгновение, какая огромная аудитория смотрит наши фильмы, становится просто страшно. Но когда видишь, какой любовью пользуются наши фильмы, появляется чувство благодарности за то тепло и внимание, которым нас окружают, чувство гордости за советскую мультипликацию и вместе с тем сознание большой ответственности, и тогда мне кажется, что я еще не сделал своего главного фильма, что я еще не нашел себя.

Это, наверное, плохо, потому что, как известно, значение имеют открытия, а не поиски.

Чаще всего бывает так, что в итоге своей творческой жизни художник становится автором одного своего «главного» произведения.

Не следует огорчаться, что это мало. Нас много, и если каждый сделает это свое, пусть единственное, произведение, то их будет достаточно.

ДЬЕРДЬ КОВАСНАИ — венгерский режиссер и художник — живописец, иллюстратор; сценарист. Родился в 1934 году. Окончил Институт изобразительных искусств в Будапеште. Сотрудничал в редакции журнала «Нагивилаг». С 1962 года работает на будапештской мультипликационной студии «Паннония» сначала как сценарист и заведующий литературной частью, затем как режиссер и художник. Основные мультфильмы: «Монолог» (1963), «Зеркальные изображения» (1964), «Двойной портрет», «Радость света» (1965, комбинация фото и рисунков), «Дневник» (комбинация живой натуры и рисунков), «Гамлет», «С утра до вечера», «Нечто другое» (1967), «Дневник одного художника» (1968, совместно с Д. Корнишшем, по циклу его картин «Иллюминация»), «Радостное ожидание» (1969, совместно с И. Белаи), «Кузнечик женится» (1969, совместно с Д. Корнишшем), «Свет и тень», «Длинные волны», «Город моими глазами» (1970, комбинация натуры с мультипликацией), «Вечера на бульваре» (1973), «Ça ira» (1974), «Это было модно» (1976), «Купание в пене» (1979).
Фильмы Дьердя Коваснаи неоднократно награждались на международных фестивалях.

Дьердь Коваснаи

Удивиться самим себе

Приводя в движение рисованную фигуру, мультипликатор неизбежно стилизует ее, иначе говоря, упрощает до такой степени, что ему приходится уже собственной фантазией реконструировать десять тысяч фаз ее положений в пространстве. При такой неизбежной стилизации фигур из них уходит непосредственная жизнь. Возникают стереотипные образы, в которых уже издали видны пусть милые, забавные или, может быть, гротескно остраненные, но «нарисованные» человечки.

Не удивительно, если вдруг мультипликатором овладевает жажда жизни.

Два года назад с несколькими моими друзьями, молодыми художниками, мы больше чем на месяц «вселились» в чужую квартиру, чтобы с утра до вечера наблюдать, как живут, спят, разговаривают, курят сигареты, слушают радио ее жители. Мы проявляли любопытство и ко всему, что открывалось нашему взору на той части улицы, куда выходило окно. Мы наблюдали и фиксировали в эскизах утренние, дневные и вечерние уличные краски и огни. Миллион мгновений жизни нашел отражение на наших эскизах.

После этого мы намеревались с подобной же целью пойти на целый день на какое-нибудь предприятие, или в контору, или в институт, или в сельскохозяйственный кооператив. Возможно, думали мы, что все, что мы здесь видим, сплошь случайное. И еще: если бы нам продемонстрировали фильм, в котором живописец или график показал бы людей, например, послеполуденного Чикаго, увидели бы мы в нем такое же? Каким движением заказывают кофе в Токио? Неужели и Южную Америку наводнили те же свитера, что и Пешт? Наблюдательный карикатурист берет на карандаш достойную информацию. Наблюдению поддаются такие серии движений, какие можно передать в какой-нибудь характерной системе символов и какие ясно указывают время — относится ли это к двадцатилетней давности или к сорокалетней. Причудливые огни и фосфоресцирующие краски светятся вокруг нас и дают живописи очередной оптический урок, дожидаясь нового Сезанна или Сёра.

Мы хотели не оригинальничать, а вернуться к естественному источнику визуального искусства. Иначе говоря, сделать очевидным то, о чем не расскажешь словами, не споешь.

И наконец, мы попробовали увиденные нами разнообразные характеры передать в движении, найти для них соответствующие ритмы и линии. Действие фильма происходит в кафе, и мы дали ему название «Вечера на бульваре».

Только вообразите, с каким искренним интересом и радостью мы смотрели бы такой фильм, какой, скажем, нарисовал бы по фазам венгерский художник Тибор Ройя, когда он в 1908 году сидел в японском кафе. Мы могли бы увидеть на истертой пленке двигающиеся и говорящие карикатуры Мерше Пала Синеи или Чонтвари, которых уже нет с нами, и поэтому мы, по существу, не имеем понятия о том, каким все было при них.

Итак, вот какого рода волнение двигало нами: еще до прихода потомков мы хотим удивиться самим себе, понять, какие мы есть.

"Film, Szìnhàz, Muzsika" 1973, N 2
Перевод *А. Трошина*

Вадим Курчевский

Там, где кукла не игрушка

ВАДИМ КУРЧЕВСКИЙ — режиссер кукольных фильмов, художник, сценарист. Заслуженный деятель искусств РСФСР. Родился в 1928 году. Окончил Московский институт декоративно-прикладного искусства. Работал художником в кукольных театрах и детской книжной графике, разрабатывал образцы игрушек. С 1957 года — художник-постановщик в объединении кукольных фильмов студии «Союзмультфильм». Первую картину, «Про козла», ставит совместно с И. Боярским в 1960 году. Затем вместе с Н. Серебряковым снимает три фильма: «Хочу быть отважным» (1962), «Жизнь и страдания Ивана Семенова» (1963), «Ни богу, ни черту» (1964).
Основные мультфильмы: «Мой зеленый крокодил» (1965), «Легенда о Григе» (1966), «Франтишек» (1967), «Ничто не забыто» (1968), «Золотой мальчик» (1969), «Юноша Фридрих Энгельс» (1970, совместно с Ф. Хитруком и режиссерами из ГДР Катей и Клаусом Георги), «Я нарисую солнце» (1970), «Мастер из Кламси» (1972), «Немухинские музыканты» (1973), «Садко богатый» (1975), «Ночь весны» (1976), «Тайна запечного сверчка» (1977), «Пер Гюнт» (1979), «До свидания, овраг» (1981), «Бедокуры» (1982, рисованный). Лауреат Государственной премии ГДР. Многие фильмы отмечены премиями международных кинофестивалей.

В 1957 году я пришел на киностудию «Союзмультфильм», в объединение кукольных фильмов.

Сначала я работал художником-постановщиком. Не могу забыть ощущения от просмотра первого фильма, где все нарисованное, придуманное, сделанное ожило, обрело плоть и смысл. Чудо произошло!

Мультипликационный фильм, пожалуй, самая короткая и сжатая по емкости информации форма художественного кинематографа. За десять минут экранного времени нужно ввести зрителя в определенный эстетический мир фильма, убедить в его правомочности, познакомить с героями, заставить запомнить и полюбить их. А самое главное,— заставить зрителя поверить в рассказываемое и вызвать в нем благодарное чувство сопереживания, без которого любое искусство мертво. Для этого, вероятно, нужно нарушить привычный для него ход мысли и восприятия, найти нечто неожиданное, вовсе не перечеркивая наш повседневный опыт, иначе разрушится ассоциативная связь между произведением искусства и зрителем. Хотелось бы показать изображаемое действие таким образом, чтобы в привычном, знакомом каждый мог увидеть и открыть для себя нечто новое. Увидеть и удивиться, а значит, заинтересоваться и запомнить.

В этом «нарошном», выдуманном мире люди сложными тропинками ассоциаций узнают себя, открываются искусству, начинают играть вместе с художником, требуют точного, острого преувеличения чувств, образов, ситуаций, понимают иносказание, верят метафоре.

В любом человеке из «мира взрослых» в глубине таится ребенок. Это он бережет великий дар человека мечтать и фантазировать, одушевлять неживое, верить и воспринимать «условия игры» в искусстве, иметь созидательное воображение. Ведь у каждого в детстве оживали предметы, не обладающие хотя бы даже отдаленным сходством с живым существом, которое представляет себе ребенок. Верхом на прутике он одновременно и лошадь и всадник, а раскинул руки — самолет. Наверное, основываясь на этой детской особенности творческого мышления, взрослые выдумали зримый язык знаков-символов в правилах дорожного движения, где зигзаг означает поворот, а бегущие дети предупреждают водителя о близости школы и всех вытекающих из этого неожиданностях.

Знак — как ассоциативный сигнал.

Наверное, недаром именно в Японии, где графический знак — иероглиф — обозначает целое понятие, родилась идея создания пиктограмм к Олимпийским играм в Токио. Появившись, пиктограммы стали играть сразу две роли: просто ориентиров и ориентиров эстетических, воспринимающихся человеком как элемент эмоциональный. Следовательно, существуют интернациональные знаки-символы, способные вызвать определенные ассоциации у каждого человека, заставить его волноваться, переживать. Значит, можно при помощи метафоры и гротеска сконцентрировать суть произведения в обобщенный художественный образ, что всегда помогает расширить границы восприятия нашего искусства.

Наверное, есть вечные темы, как и вечные эмоции, не перестающие волновать человека любого возраста с доисторических времен.

Несмотря на фантастические успехи техники XX века, человек перед лицом Смерти, Рождения, Любви, Добра, Зла, Познания Мира одинаков в своих эмоциях повсюду, на всех ступенях развития. Иначе не было бы связи с искусством прошлого. Не было бы интернационального понимания искусства.

Вечные темы, но ситуации обязательно новые. В мультипликационных фильмах — непременно неожиданные, чрезвычайные, гротесковые.

Например, в одном из моих первых фильмов, «Мой зеленый крокодил», Крокодил полюбил красивую Корову. Полный алогизм, если бы за персонажами не угадывались точные гротесковые характеры, а жертвенность любви Крокодила не уходила корнями в великую классическую драматургию «неразделенных чувств».

В сценарии фильма «Легенда о Григе» к композитору приходит его собственная Смерть. Для мультипликационного фильма нет ничего чрезвычайного. Такая «встреча» подготовлена не только аналогичными примерами в мировой литературе, но и, может быть, подспудными, тайными размышлениями о Жизни и Смерти каждого человека наедине с самим собой. Только в нашем искусстве персонифицированные понятия Добра и Зла могут отыграть свою драматическую партию в полной мере.

Глубоко убежден, что мультипликационный фильм в кинематографе — это как поэзия в большой литературе. У нас с поэтами общий строительный материал — лаконизм, точность замысла, гипербола, метафора, ритм.

Метафора в нашем кинематографе может стать источником построения

драматургии, во всяком случае, надо учитывать возможность реализации поэтической метафоры средствами мультфильма: «искры из глаз», «море слез» и т. д.

В фильме «Летающий пролетарий», по поэме В. Маяковского, мы должны были показать людей и быт коммунистического завтра. От таких высоких слов захватывает дух и представляется что-то огромное, красивое и логически завершенное. Но как это нарисовать? Как убедить зрителя в достоверности нашего изображения, сказать: да, коммунистический город будет выглядеть только так!..

Есть вещи, которые впрямую не могут быть изображены даже в, казалось бы, всемогущей мультипликации. Например, как нарисовать Каменный цветок, потрясший своей красотой Данилу-мастера? Ведь представление о сверхъестественности этого явления у каждого зрителя личное и намного фанстатичнее и убедительнее, чем предложенное художником изображение.

Решение мы нашли в реализации метафоры, подсказанной самим Маяковским: «Я планов наших люблю громадьё...» Мы планируем коммунизм. Мы утверждаем реальность наших планов.

Вся фоновая часть фильма была выполнена как планы, чертежи мест действия: чертеж комнаты, мебели, дома, перспективы улицы и т. д. На фоне чертежей работали белые бумажные полуобъемные куклы. Боковая подсветка делала их значительными, монументальными в нужных эпизодах, но позволяла играть и лирические и юмористические мизансцены.

Сложной была работа над фильмом «Юноша Фридрих Энгельс», который я снимал вместе с режиссером Ф. Хитруком и коллегами из ГДР Катей и Клаусом Георги.

В основу изобразительного решения были положены рисунки самого Энгельса, фрагменты писем, документов, старые гравюры,— разумеется, весь материал перерабатывался и возникал единый стилевой почерк картины. В то время острили, что фильм родился от «забавного брака» научно-популярного фильма и мультипликации на законной основе документалистики. И все же это был чисто мультипликационный фильм: здесь скупыми средствами графики был создан убедительный образ — живой, запоминающийся, динамичный.

Этапной для меня явилась работа над фильмом «Мастер из Кламси» (по «Кола Брюньону» Р. Роллана). Шесть лет кинодраматург А. Симуков брался за сценарий и снова бросал его. Вероятно, это объяснялось несхожестью наших языков — у каждого за словами стояли свои понятия, свой зрительный ряд. Нельзя писать сценарий для мультипликационного кино, не видя перед собой изобразительного решения будущего фильма.

Найти общий язык помог великий фламандский художник Питер Брейгель — мы позаимствовали мир его образов. Независимо от того, как называется брейгелевская картина — «Падение Икара», «Избиение младенцев» или «Безумная Грета»,— в каждой подлинность большого искусства, убедительность образов, достоверность изображаемого и, самое главное, брюньоновский дух, сплав радости и трагического бытия.

Фильм построен как монолог художника. Брюньон рассказывает о себе, комментирует события, с начала до конца фильма образ его дан в развитии. Он многопланов. Радость жизни и творческого труда, тоска по несбывшейся любви, глумление самодура герцога над работами мастера, чума, пожар в мастерской и гибель всех работ скульптора, смерть жены, радость дружбы, вера в будущее — вот основные ступеньки развития образа.

Мне не приходилось еще лепить столь сложный психологический портрет. В этом была трудность и радость работы над фильмом. А ведь действительно, какой он из себя — Брюньон? Он должен быть убедителен, узнаваем.

Решение нашел художник-постановщик фильма Теодор Тэжик. За основу мы взяли автопортрет Сезанна. По выходе картины мы неоднократно проверяли точность этой находки. Показывали фильм и французским мультипликаторам. Герой воспринимался как знакомый, где-то уже виденный образ. Так же достоверен был и фламандец Брейгель, вошедший фрагментами своих картин в жизнь французского города Кламси. Художник заставил нас сделать кукольный фильм в новой «живописной» манере. Зритель не должен был замечать, где кончается живописная цитата и начинается кукольная анимация. Сложную актерскую задачу развития характеров действующих лиц выполнили мультипликаторы Майя Бузинова, Наталья Дабижа и Иосиф Доукша.

Я так подробно остановился на картине «Мастер из Кламси», потому что сделанные в этом фильме маленькие открытия в дальнейшем стимулировали работу над решением куда более сложных задач.

Поиски шли по двум направлениям.

Во-первых, меня интересовали «актерские» возможности кинокуклы, ее способность выразить характер персонажа. Я имею в виду не элементарные превращения плохого мальчика в хорошего, а сложное драматическое развитие образа, неоднократно меняющегося на протяжении фильма, персонажа, способного «пережить» радость, тоску, горе и т. п., словом, тончайшие нюансы человеческих чувств.

Во-вторых, меня как художника увлекла возможность еще более заострить и сделать значительной цветовую драматургию фильма. Использовать тонкие цветовые отношения. Поработать на макете со светом. Хотелось отделаться от ощущения «вырезанности» куклы по отношению к фону, не теряя объема, создать атмосферу живописной среды.

Решение поставленной задачи потребовало не только более творческого подхода операторской группы, но и повлекло за собой некоторые изменения в технологии обработки самого материала. Например, макет приходилось не только расписывать красками, но и аппликировать кусочками цветной материи с ворсистыми краями. Подобная нарочитая небрежность в оформлении кукол и декораций давала дополнительную возможность светового рисунка, создавала живописную среду, где тень и свет не имели резких границ. И когда этого удавалось достичь, возникало удивительное впечатление ожившей живописи.

Поиск в этом направлении выражен и в картине «Тайна запечного сверчка», где были испробованы, как мне кажется, все мыслимые средства фактурной обработки пространства.

Естественно, что работа над живописным решением фильма не была самоцелью. Я старался, чтобы сценарий фильма не только давал съемочной группе возможность экспериментировать над формой, но и помогал решать задачи более глубокого развития психологического образа в кукольном фильме.

«Тайна запечного сверчка» — картина, знакомящая детей с маленьким музыкантом Вольфгангом Моцартом, с трудной судьбой одаренного мальчика. Один перечень действующих лиц может дать представление о разнообразии и сложности характеров в этом кукольном фильме.

Сам маленький Моцарт, его отец Леопольд, композитор Глюк, архиепископ города Зальцбурга, король Фран-

ции, доктор Месмер, папа Римский — у каждого из них своя партия в драматургии фильма. Иногда ловишь себя на сомнении: смогут ли эти кусочки дерева, металла, ткани ожить, обрести характер, будут ли они волновать зрителя? Кукла, прошедшая съемку, вызывает у меня уважение, как вполне заслуживший его актер.

Интересной для меня была и работа над традиционной былиной-сказкой «Садко богатый». Я стремился к тому, чтобы фильм был как можно ближе к фольклорному первоисточнику, заметно отличающемуся от популярной трактовки былинного героя в опере Римского-Корсакова и в игровой картине А. Птушко. Авторы обеих версий пытались превратить Садко в этакого «русского Орфея», тогда как этот персонаж стоит особняком в ряду русских былинных героев. Он не совершал никаких подвигов, в нем не было ничего сверхъестественного, кроме... одаренности. Он был просто талантлив. Талантлив как гусляр, как купец, как «первый парень на деревне».

Раскрытие буйного, неоднозначного характера Садко, поиски изобразительного строя русской сказки и легли в основу нашей работы над фильмом.

Иногда приходится слышать, что зритель предпочитает рисованные мультипликационные фильмы кукольным. Ну что ж! Это можно понять и объяснить.

Взрослый зритель, давно забывший доброту игрушки, больше приучен к графике, к книге, к карикатуре, к динамизму рисованных линий. Порой ему неважна эстетическая, вкусовая сторона ленты, он хочет смеяться, он хочет, чтобы его щекотали любыми средствами. Для этого, конечно, более пригоден рисованный фильм. В кукольном фильме действие развивается медленнее, зато ярче можно увидеть почерк художников-создателей. Возможности кукольного кинематографа только стали намечаться, они безграничны. Я верю в это!

Только средствами кукольной мультипликации можно было осуществить постановку драмы Г. Ибсена «Пер Гюнт». При разработке сценарной основы фильма мы выбрали только одну линию развития характера Пера—безнаказанное легкомыслие, приведшее его к преступлению. Во время бури и кораблекрушения Пер убивает матроса.

Два персонажа ведут развитие сюжета — Пуговичник и Доврский дед, король троллей. Исконное желание человека «быть самим собой» противопоставляется жизненным принципам троллей: «Тролль! Будь самим собой доволен!..», «Соль вся в словце — доволен!» Пер доволен собой. Он тщеславен и самовлюблен. Как совесть и рок его преследует Пуговичник, готовый в своей плавильной ложке расплавить и отлить заново неудавшегося человека.

Усилия съемочной группы были направлены на то, чтобы все персонажи на протяжении фильма связывались развитием сюжета. Меняются ситуации, меняются и характеры действующих лиц. Поиски актерских возможностей у мультипликационной куклы здесь безграничны. Вместе с тем психологический материал драмы таит опасность потери знака-образа и подмены его имитацией игры живого актера, а следовательно, появляется опасность натурализма. Избежали ли мы этой ошибки, честно пытаясь отыграть многоплановую психологическую драму, или нет — судить зрителю. Над фильмом работали мультипликаторы Н. Тимофеева, Н. Дабижа, В. Шилобреев. Это они заставляли куклу жить, радоваться, страдать, надеяться, вовлекая в игру и зрителя.

Мы не стали пользоваться ни географическим, ни этнографическим материалом о Норвегии. Задача художников-постановщиков Н. Виноградовой и Н. Доброницкой была в создании образа причудливой, суровой северной страны, где каждый сценический эпизод по цвету и пластике помогал бы раскрытию психологического состояния героев.

Коротко экранное время наших картин. Десять минут показа — год напряженного труда. А если считать от замысла фильма, то еще больше. Мало времени отпущено на эксперименты, но с каждой картиной узнаешь что-то новое о своей профессии, об «актерских» возможностях куклы, о цвете, ритме... Ведь кукольному фильму совсем немного лет. Все еще впереди.

Жан-Франсуа Лагиони

О себе и о своей профессии

ЖАН-ФРАНСУА ЛАГИОНИ — французский режиссер рисованных фильмов и художник. Родился в 1939 году. Учился в Школе драматического искусства в Париже. Мультипликацией увлекся после встречи с Полем Гримо, который стал его учителем в режиссуре. Начинает как художник-мультипликатор, а затем, в 1964 году, приступает к постановке своей первой картины.
Основные мультфильмы: «Барышня и виолончелист» (1965), «Ноев ковчег» (1966), «Случайная бомба» (1968). После перерыва, поставив два игровых короткометражных фильма, «Чистый пляж» и «Элен, или Недоразумение», он возвращается к мультипликации и создает фильм по мотивам бретонской сказки «Потр и дочь вод» (1974); далее следуют «Актер» (1975), «Маска дьявола» (1977), «Через Атлантику на веслах» (1978).
Фильмы Жана-Франсуа Лагиони неоднократно награждались на международных кинофестивалях, а за ленту «Через Атлантику на веслах» режиссер был удостоен «Гран при» на фестивале в Канне (1978).

Истории, басни, народные сказки, фантастические новеллы или волшебные рассказы, маленькие простые тексты-перевертыши — все это я предпочитал в молодости длинным классическим романам, которые каждый культурный человек должен читать (и сегодня я предпочитаю Борхеса или Льюиса Кэррола Жан-Полю Сартру). Я записывал, правда не очень ловко, весьма странные истории, бурлившие у меня в голове, но так как я был застенчив, то не смел их рассказывать, читать или давать читать другим. Не очень веря в свой писательский дар, я искал другие средства выражения. Марионетки — вот что мне было близко. Первый спектакль, который я дал, был спектаклем с участием кукол и китайских теней в Школе драматического искусства. <...> Спрятавшийся от публики, которая меня не видела и приписывала мой голос кукле, я чувствовал себя увереннее. Спектакль передавал сюжет, который на следующий год ляжет в основу моего первого фильма — «Барышня и виолончелист». <...> Затем был Поль Гримо и ощущение завороженности, которое он излучает...

Конечно, я учился рисовать, писать и т. п. Но в соответствии с правилом, согласно которому тебя влечет именно к тому, чему ты никогда не учился, я сохранил увлечение содержанием

фильма, а не его изобразительным решением, красотой цвета, изяществом рисунка... Знаю, что это ошибка, что форма выливается в определенное содержание и имеет, стало быть, большое значение. Но, мне кажется, каждый действует в соответствии со своими намерениями... Более того, во времена, когда я начинал снимать фильмы, режиссеры всего мира были без ума от изображения, подчас даже абстрактного и без всякого содержания (быть может, в виде реакции на натурализм Диснея и К°). И мне показалось необходимым заявить, что мультфильм — это в первую очередь кино, а не живопись... что его действие протекает во времени, как музыка... и что, как музыка, мультфильм подчиняется в большей степени ритму и развитию действия, чем статичной гармонии.

Сегодня потребность в повествовании, в рассказывании историй вновь охватила не только кино, но и другие искусства. <...> Что же касается потребности «слушать рассказчика», то она не пропадала никогда. <...> Публика не так переменчива, как художники... Она остается сама собой. И те, кто окружал «рассказчика» в деревнях наших бабушек, не отличаются от сегодняшних любителей послушать — будь они жители Украины, Невады или Страны басков!.. И я погружаюсь в свои ящики, роюсь там, отсеиваю... отыскиваю пожелтевшие листки и переписываю их заново. <...> Я рисую во сне... проецирую на воображаемый экран, пока меня не пробуждает грубая проза жизни — деньги! Пусть вы и знаете, что публика хочет смотреть ваши истории, надо еще убедить продюсеров, прокатчиков, служащих, всякого рода ответственных лиц, привыкших говорить о прокате и лучше всех знающих, что любит зритель, а что нет. И вот они смотрят на вас печально, ибо уважают вас и вы им симпатичны, и говорят, что публика любит насилие, эротику (ибо эти два «продукта» хорошо продаются). Они говорят об этом не грубо, но уклончиво... Они дают вам понять, что вы — ремесленник, что вам нужна, конечно, помощь, что сделанное вами уже не отвечает ритму нашего времени, да к тому же вы ведь знаете, какова судьба короткометражек...

Спасаясь от подобных трудностей нашей профессии, мы с женой сбежали в деревню — здесь мы живем очень просто и делаем время от времени фильмы, частично благодаря субсидиям государства... Конечно, здесь, вдали от суеты, мы работаем спокойно и свободно, но долго ли мы сумеем так продержаться?

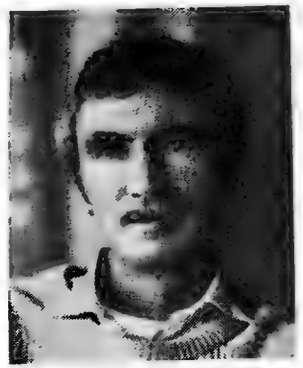
Моя жена нарисовала декорации и персонажей нашего фильма, поставленного фирмой «Корона» в Риме,— народной корсиканской сказки «Маска дьявола». Эта история меня увлекла, ибо продолжает тему другого моего фильма — «Актер», но иначе... Дело происходит вечером, во время карнавала, жители небольшой деревни надевают маски и костюмы. Никого нельзя узнать. И дьявол — настоящий он или нет? В этом фильме, как и в «Актере», использована техника оживленной живописи, снимаемой прямо под аппаратом. Этим методом я прежде не пользовался. «Барышня и виолончелист», «Ноев ковчег», «Случайная бомба» были сделаны из бумажных вырезок... Я по-прежнему не люблю работать с целлулоидом, сам не могу объяснить почему... Когда рисунок проходит через многие руки, вычерчивается, рисуется, окрашивается,— мне представляется, что он теряет всю свою жизненность!.. Мы поставили двадцатиминутный фильм «Через Атлантику на веслах». В нем рассказано о супружеской паре, которая попыталась в начале века пересечь океан.

Во Франции большинство режиссеров находятся в таком же положении,

как и мы... Они изолированы... Ищут в рекламе и заказных картинах для промышленности финансовую поддержку... Лишенные связи друг с другом, мы не располагаем тем, что могло бы быть названо французской школой, общностью идей или технических средств... Стили у всех самые разные— начиная с Пиотра Камлера с его почти научными изысканиями и кончая Жаком Коломба, обладающим почти безумной фантазией. Не могу сказать, дурной это или хороший признак для французской мультипликации, но, по счастью, развитие рисованного фильма позволило проявить себя нескольким молодым, талантливым художникам; среди них — Франсису Массу и Жаку Кардону... И хотя смешение комикса с мультфильмом — вещь часто опасная (о чем говорит провал демонстрировавшегося на экранах «Астерикса»), первые фильмы этих молодых рисовальщиков многое обещают.

Может быть, именно из-за нашей изолированности мы так охотно посещаем фестивали, где видим другие картины и встречаемся с коллегами. Вот отчего я с такой радостью принял приглашение Союза кинематографистов СССР в 1974 году посетить симпозиум в Репино... Это была потрясающая неделя, и я хочу еще раз поблагодарить ее организаторов. Участие в симпозиуме позволило мне открыть для себя богатство и красоту молодой советской мультипликации. Открытие для меня особенно важное еще и потому, что раньше я, должен признаться, не был поклонником русской мультипликации. То, что теперь я воспринял как обновление, подтвердилось на фестивале в Аннеси, где был показан удивительный по своей тонкости и точности фильм Юрия Норштейна «Цапля и журавль». Это один из самых прекрасных фильмов, которые я когда-либо видел.

Из письма составителю. 1975
Перевод *А. Брагинского*



НОРМАН МАК-ЛАРЕН — канадский режиссер и художник. Родился в 1914 году в Шотландии. В 1932 году поступил в Школу изобразительных искусств в Глазго, где он организовал киноклуб и, по его собственному признанию, под влиянием В. Пудовкина и С. Эйзенштейна и экспериментов в мультипликации А. Алексеева и О. Фишингера предпринял свои первые кинематографические опыты. В частности, в 1936 году снял антивоенный, антифашистский фильм «Безграничный ад», в котором документальные кадры сочетались с мультипликационными. Известный английский режиссер-документалист Джон Грирсон на фестивале студенческих фильмов обратил внимание на ленты Мак-Ларена. В 1941 году Грирсон приглашает Мак-Ларена на работу в только что организованный им в Канаде Национальный киноцентр. Создав здесь мультипликационное отделение, Мак-Ларен экспериментирует, используя различные виды техники, в том числе уже использованный Лен Лаем способ «бескамерной мультипликации», при котором рисунок выцарапывается прямо на пленке или наносится на нее пером. Основные мультфильмы: «Там, высоко в горах», «Немного фантазии на темы живописи XIX века» (1946), «Безделушка», «Серая курочка» (1947), «Прочь, скучные заботы» (1949), «Кругом и вокруг» (1950), «Настало время...» (1951), «Фантазия», «Две багатели» (1952), «Соседи» (1953), «Мерцающая пустота» (1954), «Ритметика» (1956), «История со стулом» (1957), «Дрозд» (1958), «Вертикальные линии» (1960), «Горизонтальные линии» (1962), «Канон» (1964), «Мозаика», «Па-де-де» (1965), «Сфера» (1969), «Синхромия» (1971), «Балетное адажио» (1972), «Кадр за кадром» (1975). Мак-Ларен — лауреат Национальной премии искусств. Многие его фильмы удостоены наград на международных фестивалях.

Норман Мак-Ларен

Свет и форма

Метод производства некоторых моих мультфильмов, которые я делал для Национального управления кинематографии Канады, радикально отличается от обычного метода, и это во многом обусловливает конечный результат.

Я старался сохранить в моих взаимоотношениях с фильмом ту степень близости, которая существует между художником и его полотном. Это довольно трудно, так как в одном случае только кисть — деревянная палочка с пучком шерсти — участвует во взаимоотношениях создателя и картины; тогда как в другом случае сложные и трудоемкие оптические, химические и механические процессы приводят к отсутствию интимности, несогласию и лицемерию между художником и его творением.

И поскольку моя философия выражается в стремлении к непосредственной передаче чувств мазком на холсте, создание фильма должно быть таким же прямым и простым процессом. Воздействие этой философии на мою технику я продемонстрирую на некоторых деталях разных решений.

Одна группа фильмов, созданных для Национального управления кинематографии Канады в самом начале войны, выполнена бескамерным методом — прямым рисунком на пленке.

В этом случае камера, посредством

которой я получал оригинальный негатив, была почти полностью выведена из основных работ. В этой единственной операции, состоящей из рисования прямо на чистой 35-мм пленке обычным пером и тушью, достигался прямой прыжок от идей, теснившихся в моей голове, к образам, запечатленным на материале, который в условиях обычной съемки назывался бы проявленным негативом. Эти идеи никогда не продумывались в окончательных деталях до того момента, когда я начинал рисовать, а в этот самый момент у меня под рукой всегда была точная диаграмма звучания музыки, она как бы звучала у меня в голове; весь этот процесс эквивалентен написанию сценария, рисованию, мультипликату, съемке, проявке, монтажу негатива, монтажу позитива и т. д. и заменен одной операцией. Если допускались ошибки, слегка смоченной тряпкой я стирал неудачные рисунки и снова продолжал рисовать. Исправления одним взмахом мокрой тряпки более эффективны, чем все традиционные процессы — от написания сценария до монтажа негатива. Говоря о техническом процессе, отмечу, что сначала записывается музыка, затем музыкальная дорожка прослушивается на мовиоле, и каждая иота, фраза и период отмечаются жирным карандашом.

Наименее трудоемкая, простая вещь, которой можно достигнуть с помощью моего метода, — это чрезвычайная мобильность, а наиболее трудная и почти невозможная — это статика. Такая техника — абсолютная противоположность большинству других, где статичное изображение достигается просто, а вот движение — гораздо труднее. Обычной мультипликационной техникой ты вдыхаешь жизнь в статичный мир, а техникой рисования от руки на пленке ты даже вынужден то и дело немного сдерживать действие и в результате все равно получаешь мир безумного, неистового движения. (Когда начинающие рисуют изображение от руки и результат проецируется с нормальной скоростью, поток изображений так быстр, что создается впечатление материализации мысли на экране, как если бы мысль была непосредственно видима.)

Рисунок должен быть линейным — тональность, свет и форма не могут использоваться, так как они слишком сильно меняются от кадра к кадру. Для определенных типов фильмов это суровое ограничение.

Когда во время войны Национальному управлению кинематографии Канады понадобились короткие пропагандистские фильмы, эта техника рисования лент от руки служила хорошо. Когда же нужно было в рисованном фильме передать своеобразие французско-канадских народных песен, это едва ли было подходящим средством, особенно для наиболее поэтичных и медленных мелодий. Мне нужно было придумать какой-то другой способ работы.

Я чувствовал необходимость в использовании светотени и медленного ритма, и эту проблему я решил следующим образом. Рисуя маслом сам и наблюдая других художников за мольбертом, я часто ощущал, что эволюция, которую претерпевает произведение от девственного холста до законченной картины, не менее интересна, чем сам результат. Тогда почему бы сознательно не переключить кульминацию всего усилия с конечного результата на весь процесс?

Так, для фильма «Серая курочка» я повесил на стену кусок картона около 18×24 дюйма, установил напротив неподвижно треножник и камеру, заряженную цветной пленкой, а чтобы избежать нетерпеливого ожидания момента, когда высохнет краска, я больше использовал мелки и пастель, чем масло. Таким образом, картина росла так же, как растет любая статичная картина, развиваясь от одного состояния к другому, — каждая стадия работы находилась в прямой зависимости от предыдущей. Каждые четверть часа изменения в изображении фиксировались на пленку, это были как бы фазы смежных состояний. В течение трех недель поверхность этого единственного куска картона дала целую серию изображений серой курочки, а в руках у меня оказался сильно потрепанный кусок картона с невыразительной мазней мелом на нем и 400 футов отснятой пленки в камере.

Конечно, звуковая дорожка была размечена в начале работы и дополнительная лента сделана тем же самым путем, что и для техники рисования от руки на пленке; но творческая часть работы опять-таки сосредоточилась в одном и только в одном концентрированном усилии, неподвластном техническим трудностям. Так же важно, что здесь опять движение разворачивается в своей естественной последовательности, и в результате этого у меня была возможность сымпровизировать все в момент съемки.

Так как эта техника больше приспособлена к передаче визуальных изменений, чем к показу действия в кадре, я намеренно избегал пользоваться движением, частично потому, что это отвечало выбранной теме, а частично из желания увидеть, сможет ли сама по себе трансформация быть достаточно сильным кинематографическим средством поддержания зрительского интереса.

Эта техника подталкивала меня к использованию светотени вне ее обычной роли одного из элементов в декоре мультфильма — мне хотелось заставить ее работать как важный самостоятельный фактор. Надеюсь, что таким образом я нашел путь преодоления разрыва, который существовал между собственно рисованием как искусством и мультипликационным фильмом.

"Documentary Film News", 1948, May
Перевод *Е. Никиткиной*

ЮРИЙ НОРШТЕЙН — советский режиссер рисованных и кукольных фильмов, художник. Родился в 1941 году. В 1959 году поступил на курсы художников-мультипликаторов при студии «Союзмультфильм». С 1961 года работает художником-мультипликатором в объединении кукольных фильмов студии, участвует в создании более сорока фильмов. В 1968 году дебютирует в режиссуре, ставит фильм «25-е — первый день».
Основные мультфильмы: «Сеча при Керженце» (1971, совместно с И. Ивановым-Вано, приз на Всесоюзном кинофестивале, «Гран-при» в Загребе), «Лиса и Заяц» (1973, приз на Всесоюзном кинофестивале и на Международном фестивале в Загребе), «Цапля и журавль» (1974, призы на Всесоюзном кинофестивале, на Международных фестивалях в Аннеси и Нью-Йорке, «Гран при» в Мельбурне, в Тампере, в Оденсе (Дания), «Ежик в тумане» (1975, призы на Всесоюзном кинофестивале и «Гран при» в Тегеране, в Мельбурне), «Сказка сказок» (1979, приз на Всесоюзном кинофестивале, «Гран при» в Загребе и Лилле, первая премия в Оттаве, приз в Оберхаузене).
Лауреат Государственной премии СССР.

Юрий Норштейн

Реальность, созданная художником

Я попробую сразу определить свое отношение к мультипликации. Говорят: «искусство мультипликации», «средства мультипликации». Думаю, это не так. Необходимо говорить о способе художественного мышления средствами мультипликации. Мультипликация есть образное мышление не менее интересное, чем живопись, или кинематограф, или театр. А искусством все это становится только тогда, когда художник прилагает к этому определенные усилия — философские, нравственные, художественные. То есть, как любое другое искусство, мультипликация является только средством для выражения определенных замыслов того или иного художника. Замыслы эти возникают у него из каждодневного, сиюминутного, постоянного столкновения с окружающим миром, с людьми.

От того, насколько художник будет активно относиться к действительности, сложится его личность, сформируется реалистичность его мышления. Реалистичность мышления заключает в себе не понятие стиля, а понятие позиции художника. А сейчас я немного отклонюсь. Когда-то человечество имело раннюю систему сигналов — это была система знаков. Каждый знак нес в себе сумму информации — достаточно привести в пример знаменитое письмо скифов Дарию, где изображены лягушка, мышь и три стрелы: это была та изобразительная единица, которая содержала массу информации и несла определенный эмоциональный заряд, сильно действующий на сознание противника... Но главным средством человеческого общения стало слово — как система организации и восприятия мира. Слово формировало антропологический облик человека. Мультипликация — это изобразительный язык. И можно перекинуть мостик от языка знаков, с помощью которого когда-то общалось человечество, к сегодняшней мультипликации. Мы возвращаемся к предметным знакам, посредством которых можем передавать какую-то художественную информацию. Но возникает вот что. Слово по природе абстрактно. Слово не обозначает конкретного изображения. Мультипликация связана с конкретным изображением. (Даже если мы берем в качестве персонажа абстрактную форму.) Здесь всегда конфликт между изменчивостью образа в сознании и образом, закрепленным в конкретном изображении.

Кто был в горах, знает, как вершины гор возвышаются над облаками. Вершина еще читается как нечто материальное, а дальше все уходит в небытие, в никуда. У фильма должны быть определенные конкретные вершинки. Это — слово, точный жест, характерные черты персонажа, которые при соединении на экране образуют невидимую глазу среду фильма. Самое сложное в работе над фильмом — это преодоление «агрессивности» самого изображения, чтобы эта «агрессивность» не пересилила все, что заложено внутри фильма.

Момент закрепления внутреннего ви́дения во внешние формы мучителен. Эффектность статичного изображения, становясь стилем, постепенно убивает фильм. Яркий стиль играет на коротких дистанциях.

Необходимо создать условия, при которых экранное изображение явилось бы для зрителей только внешней оболочкой, скрывающей какой-то иной, несоответствующий изображению образ. Ирония мне представляется одним из таких условий.

Нельзя всерьез верить нарисованному изображению. Ирония включает в себя недоверие к прямому действию и тем самым снимает с изображения, с персонажа абсолютную серьезность и доверчивость к изображению. Даже высокая трагедийность включает в себя прическую едкость. Ирония снимает физиологию изображения, делает изображение косвенным по отношению к серьезности самой идеи: «Из ничтожных мифов и насмешливого способа выражения... трагедия достигла своего величия» («Поэтика» Аристотеля). По-моему, Аристотель имел в виду мультипликацию. «Несерьезность» помогает зрителю при эмоциональном восприятии действия сохранить критическое к нему отношение. Это относится и к игровому кино, но в особенности — к мультипликации. Здесь каждый образ от начала до конца сочинен художником в отличие от игрового и документального кино, где реальность подсказана жизнью.

В мультипликации реальность каждый раз продумана художником. Зрителю каждый раз нужно какое-то время, чтобы войти в ту или иную образную систему.

Отсюда же возникает вопрос, что такое новаторство. Однозначно ответить трудно. В понятие новаторства входит и новый взгляд на устоявшиеся конфликты и умение заметить нарождающийся конфликт, прежде чем проблема осознана людьми. Сам выбор действия, ситуации, героев — уже проявление индивидуальности в раскрытии идеи.

Мир художника — это противоречия, конфликты и гармония реальности и

осмысление ее художником. Если этот сложившийся мир участвует в произведении художника, то произведение не может не быть новаторским, потому что мир каждого человека неповторим.

Гейне писал: «Под каждой могильной плитой покоится всемирная история». Мультипликация всего лишь средство для воспроизводства этой «всемирной истории». Воспроизведение может быть фантастичным. Но идея должна опираться на крепчайшую жизненную основу... Так же и в кино. Деталь, жест может явиться началом, разматывающим действие. По фильму как бы расставляются вехи, по которым зритель ориентируется в пространстве фильма. Это и цвет, и звук, и натюрморт, и фактура.

На протяжении фильма идет непрерывная качественная смена энергии. Пантомимическое действие заканчивается репликой, реплика переходит в паузу, пауза взрывается звуком, звук сменяется мимикой персонажа, его выразительностью, которая в свою очередь «тонет» в цвете, в музыке и т. д. Все это образует внутреннее давление в кадре, его энергию, некую силовую линию, по которой движется наше сознание. Энергия эта непрерывно меняется. Но по сути она сохраняется в кадре. Действие развивается по закону сохранения и видоизменения энергии. Даже если кинематографическое крещендо дошло до своего максимума и резко оборвалось, давая возможность парить в очищенном от действия пространстве одному последнему звуку, то и тогда этот последний звук будет закутан в тишину. Энергия звуковая перешла в энергию тишины, а одинокий звук еще сильнее подчеркивает отчаяние одиночества на фоне погасших звуков. Таким образом, само понятие главного героя относительно. В каждом новом кадре возникающие новые элементы фильма на какой-то промежуток времени берут на себя роль главных героев. В число этих персонажей входят и звук, и цвет, и просто междометие.

...С чего может начинаться фильм? Не обязательно с идеи. Первоначальным толчком может быть и звук, и свет лампы в полутемном коридоре, и какая-то конкретная деталь, например осенний лист. С такого вот листа для меня начинался фильм «Ежик в тумане». Мне давно хотелось включить в фильм крупный план сухого скрюченного листа, который скребется по булыжной мостовой, осыпаемый крупинками первого снега.

Фильм «Сказка сказок» начался с колыбельной и освещенного солнцем длинного коридора. Мне кажется, что, когда внутреннее беспокойство, тревога соединяется с определенным действием, тогда можно рассчитывать на фильм. Если ты заболел ощущением свежести, то это обязательно проникнет в фильм, даже если для этого пришлось бы ввести новый эпизод или же перенести действие из лета в зиму. Ощущение сквозного образа — это как в поэзии сквозной звук. «И пусть у гробового входа...» В этой строке эхо пятикратного повторения «о» звучит как в пещере. Ощущение свежести преследовало меня в фильме «Лиса и заяц». Хотелось сделать первый эпизод таким же чистым и белым, как первый снег. Под воздействием общего настроения эпизода появляется сам персонаж во всей его конкретности. Для меня это важный момент, так как не должно быть необязательных пространств в кинокадре. Общая среда как бы выдавливает из себя персонаж. Как говорят скульпторы, надо лепить не губы, а все, что вокруг. Изображение должно быть той степени простоты, чтобы его интересно было смотреть и в то же время оставалось место зрительскому воображению. Персонаж, его движения должны подсказывать зрителю изобразительный «подтекст». В этом случае не только внешнее изображение, но и сам сюжет будет не более чем формой для выражения определенной идеи.

В принципе понятие формы и содержания на протяжении фильма меняются местами. Идея произведения по отношению к жизни является формой отражения жизни. Равно как сюжет — это форма записи идеи. Психология искусства доказала, что восприятие художественного произведения начинается прежде всего с формы. «От эмоции формы к чему-то следующему за ней. Во всяком случае, начальный и отправной момент, без которого понимание искусства не осуществляется вовсе, есть эмоция формы» *.

В сущности, мультипликация складывается из рационального и эмоционального начал. Зритель понимает, что все происходящее — игра, и, несмотря на это, вовлекается в художественный вымысел. Это «метод очуждения» Брехта, когда осмысление происходящего не позволяет вжиться в образ до потери контроля над собой. Если бы у нас в комнате заговорил стул, мы бы онемели и не сразу поняли бы происходящее. Когда это происходит на экране, то необычность ситуации только заостряет внимание зрителей и в то же время оставляет зрителю момент иронии, который вызван сознанием вымысла происходящего.

Даже трагическое может сложиться из ряда иронических повторов. Трагическое в этом случае будет лишено физиологии или желания просто испугать зрителя.

Я не отношу (во всяком случае, сегодня) мультипликацию к высоким созданиям человека: это не то, вокруг чего ломаются копья. Это не литература и не игровой кинематограф, которые действительно по-настоящему формируют сознание человека. Мультипликация пока еще не стала тем языком, который нужен всем. Не потому ли, что ее все еще упорно относят целиком к детскому кинематографу,— что заведомо ложно. На заре кино говорили, что его удел только мелодрама, оперетта, не видели в нем возможностей мощного искусства, и вот, кажется, Горький был одним из тех, кто предвидел, каким страшным оружием может стать кино, если оно попадет в руки нечестного человека, и он же предвидел в нем будущее серьезное искусство. К мультипликации сегодня отношение приблизительно такое же, какое было когда-то к кино. Говорить, что она для детей, все равно что сказать: слово — это привилегия ребенка... Не рассмотрена природа мультипликации. Так и неясно, что же это такое. Это не живопись, которую можно рассматривать в любой момент и сколько угодно, это не книга, которую всегда можно раскрыть, это не поэзия, не ее строка, которую всегда можно процитировать...

Мультфильм нельзя ни процитировать, ни запомнить. Это искусство, которое просмотренным уходит как дым... И я не знаю, то ли это вообще заложено в самой природе мультипликации, то ли у человека еще не образовалась сама система восприятия. Мультипликация еще либо вообще не сформировалась, или недостаточно сформировалась, либо еще не проникла в сферу человеческой жизни. Возможно, что ее не научились воспринимать как итог духовных поисков художника.

На кого должен ориентироваться в своей работе художник? На себя или на зрителя? Если сложный зрительский мир является основой для воплощения определенных идей, то проблематика фильма осознается зрителями

* *Выготский Л.* Психология искусства. М., 1968, с. 56.

как их собственная и не может быть ими не понята. Являясь носителем идеи художественного произведения, автор должен в работе ориентироваться прежде всего на себя (на идею). Но при этом он невольно ориентируется и на зрителя, так как вобрал в себя определенный зрительский мир гармонии и конфликтов. Разумеется, сказанное предполагает искренность художника. Но при этом необходимо изучать психологию восприятия, как это делали в свое время Чаплин и Дисней. Они изучали воздействие отдельных ситуаций и исправляли их, если реакция зрителей не соответствовала задуманному. Если определить мультипликацию как средство мышления художника, то, говоря о будущем мультипликации, следует говорить о будущем самой жизни. Оттого, насколько художник подвержен воздействию на него жизненных ситуаций, будет зависеть художественный результат. В этом случае мультипликацию можно определить не как жанр кино, а как самостоятельный вид искусства. По краткости изложения, по насыщенности образами мультипликацию можно сравнить с поэзией. «Над вымыслом слезами обольюсь...». Мультипликация — вымысел. И потому она не ограничена жанровыми рамками.

Мультипликационное изображение, прикрытое условностью, более откровенной, чем в игровом фильме, позволяет легче соотносить, соединять в одном фильме множество жанров. В фильме может соседствовать рядом фантастическое и реальное, трагическое и комическое, философское и обыденное: идея должна быть реалистической. Фантастичность сюжета или смешение жанров здесь острее проявляет идею. По сути, все великие литературные произведения — это как бы следствие по поводу идеи, проведенное путем привлечения различных сюжетных ситуаций. Вполне возможно, будущая мультипликация будет представлять собой смешение жанров. Эти различные жанровые ситуации острее высвечивают идею со всех сторон. В этом случае зритель будет увлечен не только происходящим на экране, но еще и чем-то более высоким, касающимся самой жизни. Произойдет проецирование увиденного на саму жизнь. Не является ли это самой благородной задачей искусства? Сейчас мультипликация выработала довольно однообразную форму, когда все линии фильма тянутся к определенному, быть может, неожиданному финалу. Это в основном жанр притчи, новеллы, короткой сказки, анекдота. Но, по-моему, мультипликация в этих жанрах начинает себя изживать.

Меня не привлекает краткость мультипликации в ее сегодняшнем понимании. (Сумма действий в единицу времени.) Краткость не успевает чувственно проявить нечто невидимое на экране. Остроумные решения, неожиданные финалы, вызывающие мгновениый восторг, быстро улетучиваются. Для них нет необходимости в экранном времени со всеми его паузами, движениями вспять, ускорениями, ритмом, по которому движется наше восприятие. Вполне возможно, что в мультипликацию может прийти романная форма. Многоступенчатость построения даст простор многоступенчатому смешению. Я еще раз хочу подчеркнуть, что в мультипликации мы говорим о том же, о чем и другие искусства. Если мультипликация останется только искусством трюка, только средством непременно рассмешить, то цена этому будет потеря мысли и чувства.

Анатолий Петров

От «Учителя пения» до «Полигона»

АНАТОЛИЙ ПЕТРОВ — советский режиссер рисованных фильмов и художник. Родился в 1937 году. Окончил в 1963 году Московский полиграфический институт по специальности «художник-график». Учился на курсах художников-мультипликаторов при киностудии «Союзмультфильм», участвовал в создании многих рисованных фильмов. В 1966—1967 годах стажировался на студии «Загреб-фильм» (СФРЮ).

Основные мультфильмы: «Учитель пения» (1968 — первая режиссерская работа, сюжет в альманахе мультфильмов «Калейдоскоп»), минифильмы в альманахе «Веселая карусель»: «Рассеянный Джованни» (1969), «Самый первый» (1970), «Голубой метеорит» (1971), «Веселый старичок» (1972), «Чудо» (1973); затем следуют «Проделкин в школе» (1974, совместно с режиссерами Г. Сокольским и В. Угаровым), «И мама меня простит» (1975), «Полигон» (1977), «Светлячок» (1978, из альманаха «Веселая карусель»), «Путешествие Солнышкина» (1980).

Задумываясь над тем, почему пришел в мультипликацию, невольно выстраиваешь систему, которая доказала бы закономерность этого пути. Но, откровенно говоря, мне самому трудно поверить в объективность любой из версий, потому что в тот момент, когда я пришел на курсы художников-мультипликаторов при киностудии «Союзмультфильм» (в 1956 году), это казалось мне следствием случайного стечения обстоятельств.

Поэтому я предпочитаю просто поделиться некоторыми воспоминаниями, то есть тем, что было на самом деле.

Одновременно с курсами я кончил художественное отделение Московского полиграфического института и мог бы стать книжным иллюстратором.

Однако в каждой книге мне виделся сценарий для мультфильма, иллюстрации к этой книге представлялись кадрами из фильма, макет — раскадровкой. Короче говоря, я не мог уйти от мультипликации и наконец предпочел мультипликацию, очевидно навсегда.

Моей первой режиссерской работе предшествовал значительный период работы художником-мультипликатором. Одновременно это был период подготовки к режиссуре: и институт и режиссерская специализация на «За-

греб-фильм» — весь этот период накопления впечатлений, творческого опыта был связан для меня исключительно со взрослой темой.

И мой первый самостоятельный фильм, «Учитель пения» (сюжет в сборнике «Калейдоскоп»), предназначен для взрослого зрителя.

Однако затем произошел резкий поворот к детской тематике — пять сюжетов в сборнике «Веселая карусель». Это переключение потребовало от меня активного осваивания иного литературного материала, внимания к маленькому зрителю, к детям, ко всякого рода информации о детском восприятии искусства. На помощь привлекался и собственный ребенок и опыт моего личного детства.

Восприятие взрослого зрителя ограничено привычкой к сложившимся в искусстве шаблонам, он решил для себя, что ему нравится и чего он не понимает, и с огромным трудом отказывается от правил, выработанных им в процессе жизненного опыта.

Маленький же зритель еще не имеет собственных оценок. Его восприятие благожелательно ко всему, что он видит. Следовательно, это тот зритель, который с интересом увидит новое. Тот зритель, которому можно привить интерес к необычному, привить вкус к эстетическому. Это более благодарный зритель, интересный зритель для современного художника.

В тот момент я даже опубликовал статью в журнале «Детская литература», в которой развивал мысль, что рисованный фильм должен привлекать к созданию образа не только сюжетную и изобразительную характеристику персонажа, но и его пластическую характеристику, его движение. Ибо в отличие от актера игрового кино, связанного «земным притяжением» в прямом и переносном смысле, мультфильм, синтезирующий новое движение, в состоянии создать образное, метафорическое движение персонажей. Если взрослого зрителя главным образом интересует, что произошло, то маленькому зрителю интересно и то, как это произошло. Ребенок осваивает мир не только в его событиях, в его зрительных образах, но и в его динамике, ибо сам учится двигаться. Ребенка как зрителя в большой степени привлекает динамика наших фильмов. Поэтому пластические средства как основные в создании образа должны быть не голо динамическими, как это случается во многих наших фильмах, а образно-динамическими. Хотелось бы, чтобы критика была внимательнее к этой стороне нашего искусства. Дело не в личностях мультипликаторов, а в движении как средстве создания образа. Лично я считаю движение основой нашего искусства, в особенности если речь идет о маленьком зрителе.

Наверное, эти мысли и впечатления наложили определенный отпечаток на фильм «Рассеянный Джованни» (первый сюжет в «Веселой карусели»).

Один персонаж из сказки Джанни Родари заявляет современным взрослым, что они неверно воспитывают детей. «Вы не приучаете их к мысли, что их век — век межпланетных путешествий... Вы не внушаете им, что они не только граждане Земли, но граждане всей вселенной», — говорит маленький пришелец из космоса.

Разумеется, дело не только в космосе, будущее готовит нашим детям немало проблем здесь, на земле, и они должны быть к ним морально готовы.

С другой стороны, дети расположены к будущему в большей степени, чем взрослые. Это обусловлено даже биологически. Будущее — это их жизнь, и, следовательно, будущее должно быть предметом искусства для маленького зрителя.

Сегодня твои заботы просты (игра, уроки), но знай: в далеком будущем ждет тебя твое высокое назначение. С таким содержанием я обращаюсь к моему зрителю в фильме «Голубой метеорит» (третий сюжет в «Веселой карусели»).

Будущее... Невероятные темпы развития техники, потоки информации, наука выдают нам сюрприз за сюрпризом. Каким будет будущее? Социологи, фантасты, экологи пытаются себе его представить. В каких взаимоотношениях будут техника, человек, природа?

До сих пор я сталкивался с пониманием моего «Чуда» (пятый сюжет в «Веселой карусели») как фильма, решающего сугубо экологическую проблему. Признаюсь, для меня не совсем ясно, объединяют или противопоставляют человека и природу ученые-экологи. Но я отождествляю двух маленьких ребятишек из будущего и хрупкий росток березки, пробивший асфальт. Каким бы хрупким этот росток ни казался в сравнении с городом, победа за ним. Такова сила природы.

Мы должны быть спокойны за поколение наших детей и за следующие поколения. И ты, мой маленький зритель, смело гляди вперед, — каким бы сложным и грандиозным ни казался тебе мир, будущее принадлежит тебе. Ты — чудо природы.

Эта тема для меня имеет продолжение в моем фильме «И мама меня простит», хотя здесь речь идет о сегодняшнем дне. Мне хочется выбрать из нашей современной жизни героя, сильную натуру, героя морально здорового, героя активно действующего, того, кому я доверил бы будущее.

Голубая мечта каждого автора — понравиться зрителям всех возрастов. Однако жизнь мне доказывает, что зрителя приходится выбирать, и даже очень определенно, особенно если речь идет о детях. Существует огромная разница между возрастом от 3-х до 7-ми и, скажем, от 10-ти до 14-ти. Совершенно различное отношение к действительности, к искусству. И значит, на разном языке надо с ними говорить, чтобы быть понятным.

И если фильмы «Голубой метеорит» и «Чудо» рассчитаны на детей постарше, то иначе, но ту же тему я решил в фильме «Веселый старичок» (четвертый сюжет в «Веселой карусели»), где хотел подсказать оптимистическое отношение ко всему происходящему самому маленькому зрителю.

Работа в «Веселой карусели» ценна для меня не только созданными в ней сюжетами, но и решением проблем альманаха в целом. Эта работа велась коллективно, но, поскольку там есть и моя доля, я, очевидно, могу говорить об этом как и о моем творчестве.

Должен сказать, что вся работа над «Веселой каруселью» связана для меня с настоящей творческой дружбой с тогда начинающими, а сейчас уже достаточно опытными режиссерами: Леонидом Носыревым, Геннадием Сокольским, Валерием Угаровым, Галиной Бариновой. Кстати, Гале Бариновой первой пришла в голову идея сделать такой альманах коллективом молодых режиссеров.

В нашем общем замысле это должен был быть журнал-альманах, использующий необычный для нашей продукции литературный материал: загадки, считалки, детские игры, сюжеты-перевертыши, серии сюжетов, рассказывающих детям, «как устроена музыка»; вместе с тем традиционные для нас сюжеты с моралью, но решенные в форме микросюжета и напоследок веселые комиксы, создающие журналу популярность и вызывающие у зрителя желание скорее увидеть следующий номер.

В форме журнала, в форме микросюжета нас привлекало и другое — возможность эксперимента. Мы стави-

ли перед собой задачу найти пути реализации интересных изобразительных решений, используя наши цеха.

Поиски производственного воплощения объемно-пространственного изобразительного решения, начатые в сюжетах «Голубой метеорит» и «Чудо», я продолжил в фильме «И мама меня простит». Здесь нашелся простой способ получения объемного рисунка персонажа, построенный на элементарном операторском приеме — двойная экспозиция; остальное — контур и гладкая заливка, то есть процессы, привычные для наших цехов.

Если сейчас посмотреть подряд мой сюжет «Рассеянный Джованни» (1969) и фильм «И мама меня простит» (1975), вероятно, трудно будет поверить, что они принадлежат одному автору.

Однако я не хотел бы согласиться с принятой в таких случаях формулировкой: здесь отразились поиски своей линии, наконец, автор нашел свой язык и будет теперь так работать до конца своих дней.

Когда пытаешься осознать себя в искусстве, невольно замечаешь, что оказываешься продуктом определенного общего процесса развития.

Время идет. Меняется все. Меняется художник, меняется наше отношение к искусству, меняются критерии.

Предыдущий период развития мультипликации в странах Европы и период поиска новых форм в нашей мультипликации вызвал бурную активность на международных фестивалях мультипликационного фильма. Однако кинозалов, а значит, и массового зрителя мультипликация в полной мере еще не завоевала. Остались нерешенные проблемы популярности и проката. Очевидно, поэтому возобновлены попытки создания полнометражных мультфильмов, как более удобных в прокате, и поиски популярных средств выражения.

У наших режиссеров также наблюдается возобновление интереса к творчеству Уолта Диснея, феноменальному по своей популярности, и не столько к сериям с Микки Маусом, сколько к полнометражным лентам, более реальным и по изображению, и по разработке характеров, и по построению сюжета.

Подобные проблемы сейчас захватили и родственное нам изобразительное искусство. В живописи, в графике произошел коренной поворот от абстрактного или в значительной мере условного изображения к реальному. Ибо реальное изображение более понятно массовому зрителю, чем условное.

Со временем я все больше проникаюсь мыслью, что главное — это то, с чем уйдет зритель из зала после фильма. Да! Необходимо эстетическое воспитание, воспитание вкуса зрителя, но значительно важнее его духовное наполнение, моральное, этическое. Вот цель нашей работы. И потому средства должны отвечать требованиям максимальной доходчивости.

В отличие, скажем, от архитектуры, которую мы можем рассматривать, каждый раз проходя по улице, и потому рассчитанной на длительное, постепенное восприятие, фильм смотрится один раз (зритель может пойти на фильм второй раз, но если он ему понравился с первого раза), и потому необходимо мгновенно установить контакт со зрителем. Это обстоятельство заставляет нас больше других искать популярные формы выражения.

В связи с фильмом «И мама меня простит» я слышал диаметрально противоположные оценки, в частности, некоторые мои коллеги обвинили меня в использовании приемов натурного кино, считая это, очевидно, нарушением законов мультипликации.

Прежде хочу оговориться. Предполагалось, что герой фильма, придумывая фантастическую историю о своих подвигах на стройках Сибири, как бы базировался на информации, получаемой им из телепередач и кинофильмов, то есть сугубо кинематографической. Однако это не пародия на игровой кинематограф, и, хоть автор и иронически относится к этим приемам, они органически вливаются в структуру фильма.

Итак, о правомерности использования элементов одного вида искусства в другом.

Я задаю себе вопрос: было ли, а если нет, то возможно ли хотя бы теоретически влияние мультипликационного искусства на игровой кинематограф или проникновение мультипликации в игровой кинематограф — не в виде мультвставок, а отдельными ее элементами?

Можно привести массу примеров, как элементы одного вида искусства перекочевывают в другой и там настолько прирастают, что мы считаем их неотъемлемыми признаками уже этого вида и не можем себе представить, что раньше все было иначе.

Кинематограф за свою короткую историю вобрал в себя элементы всех других видов искусства, переварил, превратил в свои, создал на этой базе новые, увеличив тем самым свой арсенал, и теперь влияет на литературу, живопись, театр и т. д.

Почему мультипликация должна прятаться под стеклянный колпак, вариться в собственном соку, избегая общения с «внешним» миром?

Вновь и вновь приходится возвращаться к детскому восприятию, к психологии детской игры. Дети завидуют взрослым, особенно красивой внешней стороне их жизни. И не случайно, не имея возможности жить этой жизнью, они в нее играют и, играя, хотят верить в реальность игры, в реальность вымышленного.

Мог ли мой сценарий быть реализован в условной манере?

В фильме «И мама меня простит» изображена история, придуманная ребенком, история не только нетипичная, но и возможная не в жизни, а только в детском воображении.

И именно поэтому мне потребовались объемно-пространственное решение, конкретность деталей, ощутимость происходящего. Все средства были направлены на то, чтобы добиться убедительности происходящего, и вместе с тем они должны были заострить невероятность вымысла.

Вся цепочка фильмов, о которой я здесь говорю, тянется к моей давней мечте освоить жанр научной фантастики. «Полигон» — моя первая попытка сделать фильм в этом жанре.

Техника вышла из-под контроля человека. Проблема обострена тем, что это военная техника. Таким образом, идея взбунтовавшегося робота, спроецированная писателями-фантастами в будущее, сомкнулась с самой современной и насущной идеей — разрядки и разоружения, сохранения мира.

Научная фантастика, как и сказка, обладает феноменом дозволенности невозможного, магически воздействующим на воображение читателя и зрителя. По сути дела, научная фантастика — та же сказка. И так же как сказка, она смыкается с рисованной мультипликацией, способной создать иллюзию материальности несуществующего.

С другой стороны, научная фантастика построена на столкновении несуществующего, фантастического с реальным человеком. Его узнаваемость, стереотипность, обычность максимально утрируется — это закон жанра. Реальностью героя усиливается ощущение фантастичности, и одновременно фантастическое начинает восприниматься как реально существующее.

Эта узнаваемость героя, его предельная реальность необходима еще и с точки зрения психологии восприятия. Она нужна и читателю и зрителю, чтобы он мог легко отождествить себя с этим героем и, начав жить его жизнью, вместе с ним пережить фантастические события.

Изображение реального человека в рисованной мультипликации связано с некоторыми техническими трудностями, но в принципе возможно. Другое дело — правомерность реального героя в мультипликации. Это всегда вызывало споры. Я думаю, что к истине можно прийти в том случае. если руководствоваться требованиями жанра.

В работе над фильмом «Полигон» я, так сказать, на собственной шкуре испытал всю трудность этих проблем. «Полигон» — мой первый шаг в этом направлении.

В замысле фильм представляется мне горой, которую я должен перейти. Издали я вижу ее целиком и в деталях, хотя и окрашенную голубизной дали. Но вот началось производство фильма — гора у тебя под ногами. От всего, что ты видел издали, теперь иное ощущение. Уступы, осыпи, провалы—все это испытываешь на себе. Вначале работа над фильмом идет трудно, как подъем, в конце — легко и быстро, как спуск. Заранее не предвидишь, какой участок будет легче, какой труднее — все зависит от обстоятельств. Так, со свежими силами можно легко взять и тяжелое препятствие и с трудом пройти по ровной поверхности, когда силы на исходе.

Наконец фильм закончен — гора позади. Оборачиваешься и видишь: с этой стороны она совершенно иная, хоть это та же самая гора.

Йон Попеску-Гопо

Мой человечек и я

ЙОН ПОПЕСКУ-ГОПО — румынский режиссер мультипликационных и игровых фильмов, художник и сценарист. Родился в 1923 году. Учился в Академии художеств в Бухаресте, а затем — во ВГИКе в Москве. Начал работать как карикатурист и иллюстратор, затем с начала 50-х годов обратился к рисованным фильмам. Был одним из организаторов мультипликационной студии «Анима-фильм» в Бухаресте. Автор более двадцати короткометражных и семи полнометражных картин, в которых он нередко в той или иной мере использует рисованную мультипликацию и трюковые комбинированные съемки. Основные мультфильмы: «Непослушный утенок», «Пчела и голубь» (1950), «Два зайчонка» (1952), «Винт Мариники» (1954), «Трусливый медведь» (1955), «Маленькая обманщица» (1956, приз за режиссуру на Международном кинофестивале в Москве), «Краткая история» (1957, «Золотая пальмовая ветвь» в Канне), «Семь искусств» (1958, «Гран при» в Туре), «Homo sapiens» (1960, «Гран при» в Карловы-Вари), «Алло, алло!» (1962), «Пилюли I» (1966), «Пилюли II» (1967), «Санктас симплицитас» (1968), «Я+я+я» (1969), «Клепсидра» (1972), «Интермеццо во имя вечной любви» (1974), «Один, два, три» (1975), «Се человек» (1976), «Бесконечность» (1977), «Три яблока» (1979), «Мария, Мирабела» (1981, полнометражный, комбинация натурных съемок с мультипликацией, совместно с Н. Бодюл). Фильмы Попеску-Гопо удостоены многочисленных наград на международных фестивалях. Лауреат Государственной премии СРР. Президент Ассоциации румынских кинематографистов.

Вначале не было никакого сценария. Было всего лишь несколько рисунков. Потом появились еще рисунки, между ними установилась связь, возник рассказ... Нечто вроде истории костюма с доисторических времен до 1955 года. Я нарисовал океан, заполненный людьми-амфибиями.

Первый рисунок изображал лестницу со ступенями из валунов, дерева, камня, кизяка, бетона, железа и, наконец, из стали и пластического материала, полученного с помощью энергии атома. На первую ступеньку поднялся человек, одетый в звериные шкуры; на второй ступеньке на нем был костюм древних египтян; на третьей — греческая тога; на четвертой — средневековые доспехи. Затем, наряженный в пурпурный шелк и кружева, он вскочил на следующую ступеньку, надев высокую или приплюснутую шляпу, и в конце концов человек в современном платье прыгнул на автоматическую лестницу, с верхней ступени которой оглядывается на историю костюма. Человек, по-видимому, недоволен и своим последним костюмом. Он снимает костюм и бросается в океан более нагим, чем наш доисторический предок, пугая рыб своим видом человека с лягушачьими лапами. На дне океана человек-амфибия, играя на зубьях рыбы-пилы, стал учить танцам рыб.

И вот в воде начали появляться псы-амфибии, раки, гуси и соловьи — амфибии. От такого скопления «народа» в подводных городах вскоре стало слишком тесно...

Мне казалось, что фильм получился сногсшибательным (я всегда был убежден, что делаю сногсшибательные фильмы, даже если они были плохими). Я думал, что надо еще немного поработать, добавить несколько рисунков, показать, как человечек присваивает себе шкуру животного, — и фильм готов.

Я нарисовал, как человек сделал себе первую одежду из шкуры леопарда, и вдруг подумал, что для истории костюма было бы неплохо начать с фигового листка, который, в сущности, довольно схож с плавками теперешних пловцов.

И в поисках пути к костюму из листьев я столкнулся с Дарвином и его обезьянами.

В голове у меня плясали обезьяны, передразнивали меня и размахивали маленькими вешалками для хранения одежды в шкафу.

Надо было решать, будет ли фильм историей костюма или историей человека. Период этот был для меня, пожалуй, самым трудным. Я больше не рисовал — я читал, много ходил. Все, что я было построил, рухнуло за одну ночь, совсем как в нашей чудесной народной поэме о мастере Маноле. Я винил себя в том, что задумал историю костюма, кроил и примерял его на безжизненном манекене, а не на настоящем человеке.

«Да и не может быть живым нарисованный человек, — думал я. — Он так и останется схемой, контуром, обведенным тушью и заполненным красками!»

Противоречивость этих слов, которые нашептывала мне моя лень, открыла мне новый путь к задуманному фильму. Отныне я решил не составлять историю костюма, который создает человек, а отобразить человека, который по собственной мерке создает себе костюм и целую вселенную.

Я был на пороге нового фильма...

Я изобрел цветок, обведенный тушью и заполненный красками. Но в руках моего человечка из туши и краски он терял свои очертания и цвет, потому что становился внешним выражением чувств моего человечка. Человечек этот, с удлиненной головой, серьезным и наивным выражением лица, тонкими руками и ногами, с круглым животом, голый, такой далекий от норм идеального чудо-богатыря, без всяких искусственных украшений, похожий на взрослого младенца, был для меня именно тем первым человеком, который, глядя на цветок, растрогался, глубоко вдохнул его запах и, набрав полную грудь воздуха, проартикулировал первую песню.

В этом цветке я узнал тонкую и причудливую нежность природы.

Человек с нежным цветком на груди пройдет по всей лестнице, он будет носить его под водой, в океане, в космосе — никогда с ним не расстанется.

Я был весьма далек от истории костюмов, сменявшихся на манекене. От моих первых рисунков осталась только лестница. Начало фильма было готово; середину я заканчивал; недоставало конца.

В то время шла подготовка к Международному геофизическому году. Газеты отмечали весьма смелые проекты — намеревались запустить спутники Земли. Самые серьезные научные сведения, появившиеся в печати, казались тогда захватывающими научно-фантастическими романами, и я, разумеется, поспешил отправить моего человечка в космос.

Что он должен был там делать? То же, что и на земле, — сажать цветы, заполнить космос цветами.

И космос я нарисовал в виде огромного цветника.

Интересно, милое солнце, что оторванный от тебя человечек открыл это также оторванное от тебя семя, этот цветок, к которому ты питаешь такую слабость!

Интересно, милое солнце, что этот человечек смог превзойти тебя своей мудростью!

Остерегайся его любопытства! Может случиться, что в один прекрасный день он использует теплоту твоих лучей и вскипятит Млечный путь!

Фильм был готов — десять миллионов веков в течение десяти минут!

Я назвал его «Краткая история».

В «Краткой истории» я нарисовал повесть о человечке, которого рождает природа и который потом начинает ее завоевывать, украшая цветами.

Фильм «Семь искусств» ставил более сложные вопросы. Я хотел набросать несколькими карикатурными штрихами возникновение семи искусств, уделяя каждому не более минуты проекции. Я хотел, чтобы этот маленький человечек без мускулов и когтей, дрожащий при виде собственной тени, стал властелином пугавшей его вселенной.

Вместе с этим трусливым человечком дрожал еще больший трус. Этим трусом был я.

Меня пугал успех «Краткой истории» больше, чем моя собственная тень.

Но я все-таки начал бороться со страхом подле человечка с цветком.

«Страшная доисторическая ночь, — писал я в своем новом сценарии. — Динозавры с воем гоняются друг за другом. Гиены раздирают трупы; стонет земля. С неба падают молнии, горят леса».

Ужасающая доисторическая ночь. Катясь кубарем от бичующих его молний, человечек прячется в пещере.

Он не сомкнул глаз всю ночь и, когда солнце поднялось на небе, попытался выйти из своего убежища. Но, не успев сделать и двух шагов, окаменел: на стене, рядом с собой, он увидел тень! Бросился бежать, но было слишком поздно, тень настигла его. Шагнул вправо, шагнул влево — она тут как тут. Перепуганный, он снова спрятался в пещере. Он сидел там некоторое время, подстерегая тень, а потом осторожно вышел, вооружившись на этот раз камнем.

Почувствовав, что его снова преследуют, он быстро обернулся, придавил грудь своей тени и лихорадочно стал наносить ей удары.

Солнце скрылось за тучами, и человечек увидел, как тень скользнула, оставив вместо себя высеченное в скале и вполне похожее на него очертание.

Изумленный человечек, как истый рисовальщик, отступает на несколько шагов, любуясь своим «произведением». Его охватывает неописуемая радость. Серые до тех пор цветы вокруг него приобретают чудесный колорит. Небо наполняется синевой. Деревья, горы впервые предстают перед его взором в красках, быть может более ярких, нежели в действительности, — как на открытке.

И я, как мой человечек, был доволен тем, что нарисовал. Вместе с моим юным художником я переборол страх.

Лег спать успокоенный.

Во сне мне приснились критики, они сказали: «Контур этот не имеет никакой художественной ценности, это копия! Не искусство, а механически воспроизведенная по тени копия».

Критики были правы. Я пересмотрел эту сцену: человечек испугался своей тени и топором стал рубить по

ней, пока солнце не скрылось за тучи. Когда тень исчезла, человек остался лицом к лицу со своим рисунком, изумленно глядя на этот образ, словно отраженный в воде. Делать было нечего. Я **нарисовал рисующего** человечка. Стало быть, он, как **рисовальщик,** должен сам выполнить свой **рисунок!**

Это была моя первая встреча с человечком, встреча, открывшая мне, что силуэт из туши и гуаши скоро перестанет меня слушаться и, заставив признать свою личность, будет решать проблемы по своему собственному вкусу.

Я пересмотрел «Краткую историю» и изучил человечка, словно не я нарисовал его. Рисунок был несложный, без всякого «графического усилия», скупой по композиции, скупой в смысле движения и выразительности — что ни на есть скупой. На протяжении фильма человечек ни разу не улыбнулся!

Ни разу!

Я нашел то, что искал. К своему высеченному в скале рисунку первобытный человечек-художник добавит улыбку.

Улыбку, которую он не скопировал, а создал.

Это дополнение не было больше копией. Улыбка была сложным процессом мышления и отражения известных чувств. Она олицетворяла невиданный образ, проецируемый солнцем на стене, образ, который человечек открыл в своем сознании.

Это была первая победа, одержанная над страхом, и я смело добавил сцену, критикующую критиков. Приходят три бронтозавра и любуются рисунком человечка. Одному он страшно понравился, второй был другого мнения и потерял голову, а третий не имел никакого мнения — он был согласен...

(Фрагменты из книги Йона Попеску-Гопо «Фильмы... фильмы... фильмы...» (Бухарест, «Меридиане», 1963)

Александр Птушко

Творчество и техника

АЛЕКСАНДР ПТУШКО (1900—1973) — советский режиссер игровых и объемно-мультипликационных фильмов, кинодраматург, художник. Народный артист СССР.
Учился в Московском институте народного хозяйства. До работы в кино был актером, художником-декоратором.
В мультипликацию пришел в 1927 году как конструктор кукол. Затем обратился к режиссуре, поставив серию фильмов с постоянным кукольным героем — Братишкиным.
Основные мультфильмы: «Случай на стадионе», «Шифрованный документ» (1928), «Сто приключений» (1929), «Кино в деревню!», «Крепи оборону» (1930), «Властелин быта» (1932, первый советский звуковой объемно-мультипликационный фильм), полнометражный, основанный на комбинированных съемках фильм «Новый Гулливер» (1935), «Веселые музыканты», «Сказка о рыбаке и рыбке» (1937), полнометражный, основанный на комбинированных съемках фильм «Золотой ключик» (1939). В послевоенный период обращается к игровым фильмам.
Лауреат Государственной премии СССР.

Фильмы, в которых действующие лица (люди или животные) заменены оживленными рисунками или объемными куклами, а натуральная природа заменена рисованными пейзажами или макетами, называются мультипликационными... Практически под мультипликацией понимают фотографирование на пленке составных элементов какого-нибудь «разложенного движения» таким образом, что один поворот ручки аппарата дает один отдельный кадрик (отдельную фотографию)... Следовательно, термин «мультипликация» может быть с успехом заменен термином «кадросъемка».

Начав работу с рисованными фильмами, художники заметили, что зритель чаще интересуется не только тем, что́ проделывает рисованный персонаж, а больше — тем, что рисунок вообще может что-то проделывать.

Этот фактор вначале и наложил особый отпечаток на подобные фильмы. Все они первое время носили только чисто трюковый, развлекательный характер. С дальнейшим развитием техники мультипликации различные коммерческие дельцы, учтя то воздействие, какое оказывают мультипликационные фильмы на зрителя, использовали их в целях коммерческой рекламы.

Усиленный спрос на мультипликационную рекламу во всех странах

породил предложение — со стороны целого ряда художников, которые свое творчество посвятили созданию неинтересных по содержанию пустышек, умаляя этим истинное значение и возможности мультипликационной фильмы. Начиная с сегодняшнего дня мультипликационная фильма перестает быть только развлечением.

Все чаще и чаще она заменяет школу (в широком смысле этого слова).

Так, мы имеем уже целые циклы фильм медицинских, санитарных, технических, этнографических и индустриальных. Помимо этого, в СССР на долю мультипликации выпала немаловажная роль в деле создания политического обозрения, негромоздкого кинофельетона и бичующей киносатиры. Так как главными персонажами объемных мультипликаций являются специальные куклы, успех работы с которыми зависит от остро решенной маски и выразительного движения, то здесь художника-графика должен заменить скульптор-конструктор.

Причем здесь, как и в мультипликационной графике, скульптура принимает свою особенную форму — на том же основании, что мы видим на экране «тела» и «маски» не в статическом, а в динамическом состоянии. То же относится и к макету — месту действия объемных персонажей.

Известная громоздкость и длительность периода работы, неизбежные при производстве художественных и культурных фильм, заставили работников кино искать особые специальные формы для быстрого освещения злободневных и актуальных вопросов... Единственной приемлемой для этого формой оказался экранный политшарж.

Мастера этих (художественно-мультипликационных. — *Ред.*) фильм помимо высокой кинематографической культуры и общей изобретательности должны обладать очень высокой квалификацией и в области изобразительного искусства.

Умение хорошо использовать шарнирные марионетки дает большие преимущества при съемках силуэтных фильм, получивших за последнее время большое распространение в Германии и Америке.

При съемке подобных фильм марионетки обычно вырезаются из тонкого черного матового картона. Для получения воздушности и глубины кадра съемка силуэтных марионеток производится не на бумаге, а на неореольном матовом стекле, которое устанавливается в съемочном столе вместо предметной рамы. При этом освещение кадра производится не сверху (как в обычных случаях), а снизу. Благодаря этому помимо глубины кадра достигается четкое выявление малейших деталей силуэтных марионеток и перекладок.

Художнику — мастеру мультипликационных фильм в большинстве случаев в его работе в качестве объектов съемки совершенно не нужны актеры, живые звери и натура... Живописнейшую «натуру» и всевозможные «павильоны» заменяют собою рисунки.

И даже в «комбинированных» мультипликациях, где рисованные человечки играют совместно с живыми людьми, главная роль всегда достается актеру рисованному, а живая натура служит для него лишь фоном.

Относительно размера мультипликационных кукол необходимо отметить, что стандарт в этом отношении ввести нельзя. В каждом отдельном случае чисто объективные условия (площадь съемочного помещения, место действия, общий и крупный план и т. д.) диктуют эти размеры, зависящие еще также и от конструкции кукольных механизмов.

Фрагменты из книги
«Мультипликационные фильмы»
(М., ГИХЛ, 1931)

Как создавался «Гулливер»

Первый в истории мировой кинематографии полнометражный объемно-мультипликационный фильм «Новый Гулливер» закончен... Двадцать один месяц напряженной работы большого, сложного коллектива и непрестанной борьбы за темпы и качество не должны бесследно пройти для советской мультипликации. Весь огромный практический опыт, накопленный нами по всем разделам этой работы, должен стать достоянием не только членов нашего коллектива, но и всех желающих серьезно заниматься делом объемной мультипликации.

Фильм «Новый Гулливер» делать было очень сложно, и не потому только, что техника объемной мультипликации очень сложна и мы не имели подобных образцов, но главным образом потому, что в этом фильме перед нами впервые возник со всей серьезностью ряд неразрешенных в мультипликации проблем творческого порядка.

Все наше внимание в предыдущих работах было направлено главным образом на овладение техникой. Это был период изучения азбуки объемной мультипликации, и мы проходили ее со всем усердием. Браться за синтаксис кино было еще рано, и не хватало времени...

Как только познание технических основ было закончено, перед нами встали во весь рост задачи освоения творческого метода, работы над образом и определения того, чего можно добиться и чего нельзя «сыграть» с кукольными актерами.

Вопрос о том, имеется ли общее в методологии графической и объемной мультипликации, и на сегодняшний день является основным. И он не снимается, а, наоборот, ставится нами со всей широтой. Большинство занимающихся вопросами мультипликации утверждает, что между этими видами искусства существует полная аналогия. Мы утверждаем, что это — два совершенно, принципиально различных вида киноискусства, и не потому, что в одном случае мы имеем плоскостное решение кадра, а в другом — объемное, а потому, что метод воздействия на зрителя в том и другом случае совершенно различен.

Графическая мультипликация в лучших своих образцах оперирует с предельно «разгруженным» кадром, где изъято все лишнее как в характеристике типажа, так и в окружении. Доводя порой изобразительную трактовку своих героев до схемы, избавляя зрителей от рассмотрения ненужных деталей, графическая мультипликация позволяет в силу этого на сравнительно небольшом метраже показать значительное количество динамически протекающих эпизодов.

Все невозможное легко становится возможным под пером художника-мультипликатора, поэтому, чем больше в графическом мультфильме самых неожиданных превращений, положений и трюков, тем интереснее он и смешнее. На этом основании даже выработалась целая школа графических веселых короткометражек (200—300 метров), в которых на примитивнейший сюжет нанизываются один за другим сплошным конвейером забавные трюки.

Уже пять-шесть лет назад группа художников практически попыталась опровергнуть американские каноны, доказывая, что и метраж и идейное содержание мультипликации могут быть значительно повышены. В результате мы получили ряд фильмов сатирического порядка... Заканчиваемый в недалеком будущем на ленинградской фабрике художником М. Цехановским фильм «Поп-остолоп» (3—4 части), бесспорно, докажет пра-

во на существование и развитие подобного жанра *...

Среди производственников до последнего времени (до выхода «Гулливера») твердо господствовала точка зрения, что драматизм и патетика не под силу средствам мультипликации. А так как между графической и объемной мультипликацией в силу их объединяющего технологического признака (кадровый метод съемки) старались установить полное тождество, то естественно, что условия короткометражности и комедийности, как дамоклов меч, повисли и над сценарием «Нового Гулливера»...

Анализируя причины такого отношения к объемной мультипликации, мы неизбежно приходим к выводу, что, к нашему стыду, немногие знают, что такое кукла как фактор подлинной театральности.

...Актеры кукольного театра связаны площадью в 1—2 квадратных метра и, к несчастью, лишены эффектного освещения. Все это дать с лихвой может объемная мультипликация, на помощь которой приходит вся значительная техническая культура кинематографа. Маски кукол кино могут выражать всевозможные эмоции в динамике, они могут говорить, петь, страдать, радоваться и т. д. ...

Если в обычном театре или игровом кинематографе художник, создавая заново обстановку, в которой происходит действие, в области грима лишь частично может влиять на внешнюю характеристику действующих лиц, то в объемной мультипликации он наряду с автором и режиссером заново создает образы героев фильма...

То, что куклы в «Новом Гулливере» должны были «заговорить» и вообще начать выражать мимически всевозможные эмоции, требовало особой проработки «масок» отдельных героев. Приходилось все время помнить, что маски будут сниматься не в статике, где может сыграть основная маска, а в динамике.

Нужно было создать всю природу Лилипутии, ее архитектуру и фантастическую технику, но так, чтобы, работая самостоятельно, декорация в то же время не заслоняла собой кукольных героев. Поэтому при разработке каждого эскиза детально изучалась мизансцена, с тем чтобы в том или ином случае поступиться макетом или куклой. Так, например, в сценах подземного завода все внимание было уделено зверообразным чудовищным машинам, при работе на которых человек выглядит каким-то ничтожным придатком. В сценах же заседания парламента, где основную нагрузку несут куклы, весь парламент трактован как ступенчатая круглая витрина.

Представьте же наше положение, когда мы, справляясь с трудом в предыдущих работах с 3—5 куклами, в «Гулливере» столкнулись с массовками по 1500 кукол сразу на одном объекте. Причем 60—70% всех кукол в большей или меньшей степени должно было работать. Управление такой огромной массой неодушевленных актеров, в которых нужно было вдохнуть жизнь, потребовало создания целой группы специальных манипуляторов... Основным же достижением коллектива нужно считать те теоретические выводы, которые мы сделали в результате всей работы по движению куклы. Приведем важнейшие из них:

1. Все жесты кукол должны быть предельно четкими и насыщенными.

2. Не вызываемая специальным заданием суетливость недопустима.

3. Четкое исходное или конечное статическое положение должно перебиваться не менее четким и определенно выраженным жестом или мимикой лица.

4. Движения кукол и жесты не должны слепо повторять движений живых людей, а лишь синтезировать их.

5. При групповых сценах нельзя сразу давать работать всем куклам.

Проводя все время параллель между мультипликацией и изобразительными искусствами, забывая о природе кинематографа, нам, художникам кино, все время пытаются навязать ту точку зрения, что графическая мультипликация — это динамическая графика, а объемная — это динамическая скульптура. А раз это так, то нам предлагают из этого и исходить. Для нас же ни динамическая графика, ни динамическая скульптура не являются самоцелью...

Взяв лучшее от многовековой культуры кукольного театра в смысле отточенной работы по движению, практически изучая технику работы актера, всемерно используя опыт игровой кинематографии вообще, объемная мультипликация, обладающая ей одной присущей техникой и особо живой и выразительной игрой кукол (передающих путем острой мимики все эмоции), создаст подлинные образцы стопроцентного кинематографа, в котором синтетически сольются все элементы пространственных искусств.

«Сов.кино», 1935, № 3.

* Речь идет о фильме «Сказка о попе и о работнике его Балде», который не был закончен.— *Примеч. сост.*

РЕЙН РААМАТ — советский режиссер рисованных фильмов, сценарист, художник. Родился в 1931 году. Зачинатель рисованного кино в Эстонии. Заслуженный деятель искусств Эстонской ССР. После окончания в 1957 году Художественного института в Таллине работает художником-постановщиком объединения кукольных, а затем игровых фильмов на студии «Таллин-фильм». В 1971 году под его руководством организовано отделение рисованных фильмов, и в 1972 году выходят первые его режиссерские работы, состоящие из нескольких рисованных киноминиатюр: «Надоедливый музыкант и другие шутки-малютки» и «Тень и дорога». Основные мультфильмы: «Полет» (1973, приз в Загребе), «Жар-птица», «Простаки» (1974), «Сорванец» (1975), «Стрелок» (1976, призы в Оберхаузене и Кракове), «Антенны во льдах» (1977), «Поле» (1978), «Жирна ли добыча?» (1979), «Большой Тылль» (1980, первые призы на международных фестивалях в Варне и в Оттаве).

Рейн Раамат

О живописи в рисованном фильме

Последние десять лет моей жизни тесно связаны с мультипликацией, и эта связь с каждым годом становится все прочней. Происходит это, думаю, потому, что именно в мультипликации я могу полнее всего реализовать свои замыслы и идеи.

Толчком к этому послужили случайно увиденные мной рисованные фильмы, авторы которых новаторски отнеслись к изображаемому.

В 60-х годах в мультипликации произошел принципиальный перелом, связанный с более активным восприятием современных жизненных проблем. Пространство экрана стало организовываться в соответствии с новейшими системами изобразительности. Линия стала живой, теснее стала связь изображаемого с окружающей действительностью.

Традиция кукольного фильма у нас в Эстонии существовала и раньше. Незаметно для самого себя я начал задумываться над возможностями создания в республике и рисованного фильма. После непосредственных консультаций выяснилось, что к моим намерениям относятся сочувственно. Федор Хитрук согласился принять меня к себе стажером. От него я получил немало ценных советов: как лучше реализовать свои идеи, реально подходить к задуманному. С этого времени нас связывают постоянные творческие

контакты, много давшие мне в овладении профессией режиссера.

В начале 70-х годов в культурной жизни задавали тон молодые художники. В их работах чувствовалось стремление углубить философскую направленность искусства. Для рождения рисованного фильма такая обстановка оказалась весьма благоприятной.

Однако возникли вопросы технических кадров, съемочной техники и необходимых материалов. Любой, кому приходилось начинать на голом месте, знает, как это непросто.

Желающих набралось много — более двухсот. Организовывая творческую группу, я выбрал наиболее одаренных, перспективных, работящих. Прежде всего необходимо было помочь им преодолеть стереотипное отношение к рисованному фильму. Мне хотелось начать совершенно по-новому, и я получил разрешение провести для группы специальные курсы по овладению необходимыми профессиями. Для этого к нам прибыл из Москвы режиссер-мультипликатор Иван Давыдов. Специалистам известно, что подготовка мультипликаторов — процесс довольно долгий. Но у нас времени не было. И я попросил провести курсы в течение двух месяцев.

Для нас началась новая жизнь. Надежда вселяет оптимизм, умножает силы. Завершение первого фильма и хороший прием этой работы резко изменили наше положение. Признание, однако, носило локальный характер. Художники республики почти ничего не знали о нашем начинании. Тем не менее я попытался опереться именно на них, на лучшие достижения нашего изобразительного искусства. Главной задачей было завоевать доверие молодых, привлечь их к созданию рисованных фильмов. В этом мне виделась единственная возможность окончательно преодолеть стереотипный подход к мультипликации. Современное искусство с его трезвым углублением в изучаемый объект, с его склонностью к серийности вполне подходило для того, чтобы поставить его на службу рисованному фильму.

Сотрудничество со сложившимся художником требует особого такта, взаимопонимания и доверия, равного партнерства. Только тогда оно плодотворно. В случае диктата с одной из сторон фильм неизбежно пострадает либо в построении, идейной целостности, либо в изобразительности. Крайне важно, чтобы образные средства до конца служили реализации идеи. Это — самое главное. Изображение должно с неуклонной последовательностью, кадр за кадром раскрывать идею фильма. Здесь нельзя идти на уступки художнику. Эффектный кадр, не служащий главной идее, бесполезен. И пусть он сам по себе обладает достоинствами — я отказываюсь от него без колебаний. На собственном опыте я убедился, как легко такой кадр уводит мысль зрителя от главного, прерывает внутреннее развитие замысла. Такие кадры нельзя сравнивать с драматургическими поворотами, каких требует содержание произведения, их следует считать элементами, чуждыми структуре фильма, нарушающими его органичность, делающими мысль расплывчатой.

Многие рисованные фильмы требуют богатого фантазией решения. Их объект существует лишь в нашем воображении, его нужно создать. Режиссер должен хорошо чувствовать имеющуюся в его распоряжении технику, знать ее возможности. Нужно иметь точное представление и о творческих возможностях художника и оператора, чтобы вместе с ними открыть и показать новый мир, рождающийся как синтез мысли, мастерства и техники. К сожалению, очень многое из задуманного остается нереализованным. Я часто

ловлю себя на мысли: это не получится, техника этого не позволит. Но это не должно поколебать нашу веру. Я уверен: с овладением новой техникой изменятся возможности, изменится и наше отношение к собственным задачам. Сейчас на оператора смотрят преимущественно как на технического исполнителя. На деле же при наличии хорошей техники и досконально знании ее оператор может и должен стать незаменимым и равноправным с художником соучастником творческого процесса.

В институте я учился живописи, особенно увлекался портретами. Затем на киностудии «Таллинфильм» стал художником-постановщиком трех кукольных фильмов. Это была новая для меня область, многому пришлось переучиваться. Я рассчитывал в кукольном фильме максимально развить свои профессиональные способности, однако участие в бесконечных организационных вопросах не давало возможности углубиться в проблемы специальности. Мне предложили перейти в игровое кино. Здесь я понял, что работа художника требует мышления архитектора, основательных знаний по интерьеру, умения так организовать пространство с его предметами и деталями, чтобы это наилучшим образом подчеркивало характер живущих в нем людей. Я чувствовал, что это интересное, захватывающее дело.

Двенадцать лет я оформлял художественные фильмы. Основательно освоил эту профессию, разрабатывал все новые решения. Построил бесчисленное множество декораций. И вместе с тем все дальше отходил от живописи. Это был длительный и болезненный процесс.

Постепенно накапливалось чувство неудовлетворенности. Понемногу выяснилось, что работа художника фильма носит довольно ограниченный характер, не дает возможности для самостоятельного творчества. Словом, все эти обстоятельства заставили меня начать еще раз заново...

С этого времени прошло уже десять лет, и теперь можно, по-видимому, сделать первые выводы. В том, что не удалось, могу обвинять лишь себя. Но за эти годы я пришел к пониманию главного направления в своем творчестве, уяснил область своих устремлений и то, при помощи каких изобразительных средств лучше всего пытаться донести их до зрителя.

Порой успех достигался упорным трудом, порой лишь благодаря случаю. Нередко счастливые открытия тесно соседствуют с горькими разочарованиями и напряженным будничным трудом.

И каждый раз, когда я приступаю к работе над фильмом, снова напоминает о себе моя первая любовь — живопись. Увы, изменить ей я не могу. Каждый замысел, каждая новая идея, которую я пытаюсь воплотить на экране, появляется перед моим мысленным взором в виде живописного образа.

Особенно важным мне представляется художественное решение, выбор изобразительных средств, при помощи которых я могу воплотить свою идею. В этом направлении я работал все эти годы. С этой мыслью сотрудничал с художниками, чью творческую манеру считал наиболее подходящей для осуществления того или иного замысла.

Иногда для этого подходит геометрическое решение, при котором использование отдельных цветовых пятен смягчает и уравновешивает присущую геометрии сухость и жесткость. Здесь я имею в виду фильм «Жар-птица», где поначалу безжизненный черно-белый современный город с его жесткими ритмами постепенно смягчался и облагораживался последовательно возникающими в виде птиц основными и

дополнительными цветами, пока вместе с населяющими его людьми не становился жизненным, многоцветным. Живописное решение придало идее фильма необходимую обобщенность и завершенность.

К подчеркнуто живописному решению я обратился в фильме «Стрелок». Сама вещественная сторона фильма — океан, корабль, снежные торосы — требовала яркого, динамичного решения.

Выбор изобразительного строя рисованного фильма всегда был для меня вопросом первостепенного значения. Ведь идея фильма реализуется не только через сюжет и характеры. Визуальный изобразительный ряд играет в нем столь же существенную роль. Эмоциональное воздействие живописи на зрителя, чисто живописные ценности всегда представлялись мне чрезвычайно важными.

Часто связанные друг с другом фигуры и предметы в рисованном фильме оказывают более сильное воздействие, если они даются с большей степенью обобщения и меньшей проработкой. Правильно выбранная степень проработки дает зрителю основу для самостоятельной работы фантазии.

Весьма важно найти оптимальную связь между последовательными фазами фильма. Нередко в рисованном фильме именно эта взаимосвязь отдельных сцен, обладающих самостоятельной изобразительной ценностью, придает им новое качество. Особенно если эта связь осуществляется путем «переплыва» изображения. Если здесь уловлен правильный ритм, верные трансформации, то перед тобой открывается совершенно новый мир. Удивительно, что это новое возникает как синтез средств, по своей сути самых традиционных. Я заметил, что создание движения с помощью «переплывов» придает всему фильму единый всеобщий ритм — если, конечно «переплыв» проведен как принцип через весь фильм. Этот ритм невозможно изменить при помощи монтажа. Он наперед закодирован, он существеннейший компонент фильма и вместе с развитием сюжета придает фильму драматическое напряжение.

Думаю, что и в будущем мои поиски будут тесно связаны с применением живописи в рисованном фильме — время показало, что те проблемы и идеи, которые меня волнуют, лучше всего выражать через живописный строй фильма.

В период подготовки к фильму «Стрелок» мы вместе с художниками Рейном Таммиком и Рейном Райдме напряженно искали постановочное решение. Мне хотелось показать своего героя в действии, но скупо, опираясь на детали, в чисто визуальном плане многое оставляя за кадром. В то же время ряд наиболее существенных знаков хотелось соединить с действием, представленным в виде строгой, закономерно развивающейся последовательности. Контрастом к деятельности человека мне виделась чистая, нетронутая и вместе с тем могучая природа.

В ходе работы над материалом первоначально выдвигались разные принципы. Художники основательно углубились в предмет, и это позволило им создать цельное, стилистически единое решение.

Известно, что чрезвычайно сложно рисовать весь фильм. Перед нами встала трудная задача — унифицировать типаж и многие детали фона. Кроме того, требовалось разъяснить всей группе в тридцать человек, как единообразно использовать живописную технику на протяжении всего фильма. Это был рискованный шаг, если учесть жесткие сроки производства. Но группа работала с полной отдачей. Всем было интересно.

В процессе съемок возник целый ряд замыслов и технических находок, осуществить которые мы тогда не могли.

Оставили их до следующего фильма— «Антенны среди льдов».

Здесь мы с художниками (Рейном Таммиком, Рейном Райдме) разработали интересное решение, которое может и в будущем при условии разумного применения дать хорошие результаты. Мы снимали актера кадр за кадром на 35-миллиметровую пленку. В каждой сцене мультипликаторы отмечали наиболее выразительные кадры. Затем их переносили электрографическим способом на большие ацетатные листы и расписывали масляными красками. Отдельные расписанные кадры последовательно соединялись в фильме методом «переплыва». В результате нам удалось создать мультипликационное повествование почти документального характера.

Меня упрекали в том, что я не использую более условных средств. Ведь нет смысла добиваться в мультипликации эффекта художественного фильма. Но в данном случае суть в ином. Здесь и речи нет о фотографическом воспроизведении действительности (природы и человека), здесь мы имеем дело с осмысленным, специально художественно разработанным изображением. Более справедлив упрек в излишней повествовательности. Но в данном случае мы пошли на это намеренно, чтобы подчеркнуть «документальность».

После этого фильма я стал стремиться к более обобщенным художественным решениям. Эпически высокая атмосфера фильма «Поле», его драматургия требовала монументальной простоты. С моим коллегой художником Рейном Райдме мы достигли той степени обобщенности образа героя, которая меня удовлетворила.

Работа над «Полем» была важна как продолжение темы человека, начатой в «Стрелке» и в «Антеннах среди льдов». Я хотел завершить эту тему фильмом, в котором человек, исходя из своих потребностей, разумно и творчески относится к окружающей его природе.

В основу следующей картины я положил легенду «Большой Тылль», возникшую на острове Сааремаа. Этот фольклорный материал довольно обширен, и я скомпоновал его по-своему. Меня привлек образ легендарного Тылля, его отношение к народу. Согласно легенде, Тылль — добрый великан, правитель острова Сааремаа, помогавший людям, когда те оказывались в беде. Безгранично преданный своей стране и народу, он теряет дом и жену, но собственные беды и невзгоды отходят для него на задний план. Он сражается и умирает, защищая свободу народа.

Враг и антипод Тылля — черт, Нечистый, воплощение всеобщего зла, гибнущий от руки героя. Я хотел найти совершенно новое проблемное решение, ибо традиционное создало бы лишь иллюстрации к легенде.

Молодые художники проделали большую работу, однако легендарный мир будущего фильма никак не получался. В своем решении они не избежали стереотипа, а воплотить идеи, предложенные в сценарии, подобным образом было невозможно.

Тогда я обратился к художнику Юри Арраку, творческий почерк которого оригинален и близок к тому строю, в котором мне виделось решение фильма. Большим преимуществом тут было то, что Аррак создал оформление в свойственной ему индивидуальной манере. Оно удовлетворило меня полностью. За невероятно короткий срок художник создал мир старинной легенды, образы героев и предложил максимально точное решение. Причем абсолютно избежал какого бы то ни было стереотипа.

Молодые художники довольно хорошо чувствовали себя в композиции и были очень хорошими рисовальщиками. Они согласились принять художественные принципы Юри Аррака и его образную систему, чтобы на основе готовых образов главных героев создать композиции кадров к фильму, и справились они с этим прекрасно.

Из-за недостатка средств мы поначалу задумали картину с плоскими марионетками. В ходе подготовки мы столкнулись с интересным явлением. Бумажным куклам, собранным из отдельных кусочков, можно придавать позы, в которых они кажутся деформированными, но при этом можно достичь и чрезвычайно выразительных поз. На полотне художник вряд ли может достичь такой выразительности. Составным куклáм можно почти мгновенно придать позы, отличающиеся особым очарованием и воздействием.

В ходе работы выяснилось, что средства нам могут увеличить, а это значило, что мы сможем осуществить рисованный фильм. Мы ухватились за эту возможность, но решение фильма изменилось в корне. Пришлось заново переосмысливать весь материал. Так получилось, что художники выполнили весь фильм сначала в технике плоских марионеток, а затем в рисованном варианте. Опыт предыдущей работы пошел на пользу. Плоские марионетки, хотя и не вошли в фильм, расширили наши представления и возможности. Мы намеренно оставили фигуры неуклюжими, отказались от соблазнительных ракурсов, от свободной играющей линии, придав движению героев большую монументальность, размах и весомость. Если бы мы сразу начали делать рисованную картину, мы бы так и не узнали о тех полезных ограничениях, которые продиктовала нам оригинальная техника плоских марионеток. И фильм, без сомнения, проиграл бы в монументальности.

До сих пор я не касался проблемы драматургии. Большей частью я сам писал сценарии к своим фильмам. С авторами работать не умею. Каждый сделанный фильм дает толчок к следующему. В идейном смысле все они связаны между собой, хотя и различны по изобразительному решению.

Особенно важны для меня уровень и действенность искусства, с помощью которого я создаю свои фильмы. Поэтому и продолжаются интересные и трудные поиски, сотрудничество с разными художниками во имя того, чтобы вызвать у зрителя полноценное художественное переживание.

ЛОТТА РЕЙНИГЕР (1899—1982) — немецкий художник и режиссер мультипликационных фильмов. Училась в Школе драматического искусства. Ее заинтересовала традиционная стилистика теневого театра, и она решила перенести подобный принцип изображения в кино, используя технику силуэтной мультипликации. В 1919 году создает свой первый трехминутный силуэтный фильм — «Орнамент влюбленных сердец». Основные мультфильмы: «Потерянная тень», «Любовь и верность влюбленных» (1920), «Летающий чемодан», «Вифлеемская звезда» (1921), «Золушка» (1922), силуэтный эпизод в фильме Фрица Ланга «Нибелунги» (1923), полнометражный фильм «Приключения принца Ахмеда» (1923—1926), «Китаец, притворившийся медведем», «Доктор Дулитл и его звери» (1928), «Десять минут Моцарта» (1930, первый силуэтный звуковой фильм, создан, как и несколько других музыкальных фильмов, в Италии), «Арлекин» (1931), «Кармен» (1933), «Бегущее колесо», «Маркиз Карабас», «Украденное сердце» (1934), «Маленький трубочист», «Папагено», «Галатея» (1935). В Лондоне ставит силуэтный фильм «Завтрак короля» (1936), в Париже — мультэпизод в фильме Жана Ренуара «Марсельеза» (1938). Затем последовали силуэтные фильмы: «Цирк мечты» (1939), «Эликсир любви» (1940), «Рождественская почта» (1949), «День рождения Мэри» (1951). Работает над рекламой. Делает несколько фильмов для английского телевидения — «Аладдин», «Снег белый, роза красная», «Волшебная лошадь» (1953), «Три желания», «Царевна-лягушка», «Стрекоза и муравей», «Храбрый портняжка», «Спящая красавица», «Хансель и Гретель» (1954), «Джек и бобовый стебель» (1955). Участвует в подготовке для демонстрации по телевидению, комментировании и популяризации своих фильмов прошлых лет. Ставит фильмы «Окассен и Николет» (1976), «Роза и перстень» (1979, совместно с Патрицией Мартин).

Лотта Рейнигер

«Приключения принца Ахмеда»

В 1919 году Пауль Вегенер — ведущая фигура артистического киномира того времени — представил меня, Лотту Рейнигер, группе молодых людей, которые открыли студию научных и художественных фильмов. Эта группа называлась Институтом культурных исследований и работала под руководством доктора Ганса Кюрлиса, друга Пауля Вегенера. В этом институте я сделала мой первый силуэтный фильм, за которым последовали и другие, довольно хорошо принятые публикой в кинотеатрах. В те времена мультипликация была в зачаточном состоянии, все увлекались Котом Феликсом, Микки Маус был еще только в проекте, и в каждом фильме можно было открывать что-то новое, находить новые проблемы, новые возможности, технические и художественные. Поле нашей деятельности было целиной, и мы испытывали радость исследователей, продвигающихся по незнакомой стране. Это было замечательно.

Однако, когда в 1923 году берлинский банкир Луис Хаген посетил институт и, увидев нас за работой, спросил, смогли ли бы мы взяться за полнометражную силуэтную картину, мы задумались. Это было неслыханно. Предполагалось, что мультфильмы должны были заставлять людей хохотать во все горло, и никто не решался занимать внимание публики более десяти минут. Кинопромышленники, с которыми мы обсуждали это предложение, были в смятении не меньше нас.

Мы не принадлежали к киноиндустрии. Мы всегда были в стороне от нее и занимались тем, что выбирали сами. Нашими друзьями были художники, люди того же склада, что и мы,— Руттманн, Бартош, Рихтер, Эггелинг.

Так как производство силуэтных фильмов не требовало дорогостоящего оборудования и большого персонала, материальные вопросы нас не очень волновали. Поэтому мы решили принять это предложение.

Банкир не захотел, чтобы фильм делался в рамках института, и предложил оборудовать для нас студию над его гаражом в Потсдаме. Поэтому мы переехали туда. Мы — это я, мой муж Карл Кох, а позднее и Бертоль Бартош, который тоже работал с нами.

Потолки в студии были очень низкими, так как сама она представляла собой мансарду под крышей, поэтому стеклянная пластина, на которой мы снимали наши силуэты, должна была находиться очень низко над полом, чтобы камера могла быть установлена достаточно высоко — ведь под ней еще должно было остаться место для установки ламп. Во время съемки мне приходилось стоять на коленях на старом автомобильном сиденье. Мне эта позиция очень нравилась.

Все сооружение выглядело как кровать на четырех подпорках. Камеру поддерживали крепкие деревянные брусья. Мы могли крепить на них любую конструкцию, которая бы нам понадобилась для специальных эффектов. В институте я добивалась покадровой съемки с помощью велосипедного насоса. Но на этот раз мы собирались быть технически так современны, как только могли, и поэтому по совету кинооператора Гюнтера Риттау, который работал не больше и не меньше как с самим Фрицем Лангом, мы установили специально сконструированный мотор. Каждый раз для съемки нового кадра мне приходилось нажимать на рычаг, чтобы мотор заработал, а это движение отвлекало мое внимание от фигур на стеклянной пластине. Поэтому я отказалась от мотора. Дергая веревку и приводя этим в действие велосипедный насос, я могла не отрывать глаз от снимаемой сцены; более того, правая рука оставалась свободной для работы с фигурами, которые требовали необычайной тонкости и сосредоточенности. Много лет спустя, когда я была обеспечена более совершенной техникой, я все же вернулась к моему старомодному велосипедному насосу.

В поисках сюжета для полнометражного фильма мы обратились к «Сказкам 1001 ночи». Действие должно было показывать события, которые не могли бы быть представлены никакими другими средствами. Поэтому из всех 1001 историй мы выбрали те, которые отвечали этому требованию,— летающая лошадь, волшебные острова, фантастические птицы, джины, волшебники и ведьмы, превращения — словом, все, что в изобилии можно встретить в сказках. Именно из этих мотивов мы и сплели свой сценарий.

Я чувствовала себя неудобно из-за того, что вовлекла своих серьезных сотрудников в такой фантастический, сказочный мир, но для меня он был реален. «Что общего у всего этого с 1923 годом?» — спросил Вальтер Руттманн. «Ничего,— ответила я,— кроме того, что я живу сейчас и я хочу это сделать, так как у меня есть такая возможность».

Он замечательно работал для фильма, я очень горжусь именно теми кусочками, которые делала вместе с ним.

Также я горжусь тем великолепным морским путешествием, которое Бертольд Бартош придумал и сделал в

эпизоде побега Аладдина. Сегодня, конечно, в мультипликации можно часто видеть волны, но тогда этот кусок был абсолютным новшеством. Мы просто не могли остановить Бартоша в его экспериментах с волнами. Конечно, стремление к совершенствованию вполне естественно, но мы все же должны были в один прекрасный день закончить картину. Здесь нужно отдать должное Карлу Коху, продюсеру, который останавливал нас, когда мы готовы были захлебнуться в бесконечных экспериментах.

Итак, мы начали фильм в 1923 году и закончили его в 1926-м. Начав с черно-белого изображения, мы постепенно пришли к большей зрелищности благодаря двигающимся фонам, использованию краски, песка и мыла. Иногда две сцены, снятые на двух разных мультипликационных станках двумя разными художниками, были просто не соединимы. Сложность монтажа иногда была почти невыносимой. Пока вы работаете, вы видите свои фигурки в вашей композиции в одном положении. А как это будет выглядеть, когда все придет в движение, или как две композиции, в отдельности абсолютно правильные, будут выглядеть, когда их соединят вместе,— все это загадки, разрешения которых можно было только с надеждой ожидать. Многое из того, что мы делали, сегодня известно всем, но тогда для нас все было впервые. Часто нам приходилось экспериментировать неделями, прежде чем мы могли приступить к съемкам.

Хотя кино в то время было немым, с нами сотрудничал композитор Вольфганг Зеллер, и когда, например, нам нужно было изобразить процессию, он писал марш, а мы соизмеряли движения фигурок с музыкальным ритмом.

В этот период лучшие кинотеатры нанимали оркестр, а для известных фильмов писали даже специальную музыку. В нашей собственной партитуре для этой цели мы вклеили кадрики из фильма, так что дирижер знал, как он должен распределить нужные эффекты.

Когда фильм был закончен, мы не могли найти ни одного кинотеатра, владелец которого захотел бы показать его. Так нам пришлось организовать показ за свой счет в берлинском театре «Фольксбюне», в котором Вольфганг Зеллер управлял оркестром. Музыканты согласились по его просьбе играть для нас в воскресное утро. Мы пригласили прессу и всех наших знакомых, кого мы только смогли известить о показе. Так как мы вели очень уединенную жизнь во время работы над картиной и у нас было не так уж много контактов с журналистами, наш друг Бертольт Брехт помог нам их заинтересовать. Это было в воскресенье, была весна, хорошая погода, мы не думали, что многие пожертвуют прекрасным утром, чтобы увидеть «таинственный», «неслыханный» силуэтный фильм. Но люди пришли, и кинотеатр был переполнен...

"The Silent Picture", 1970, Autumn
Перевод Е. Никиткиной

РАУЛЬ СЕРВЭ — бельгийский режиссер и художник. Родился в 1928 году в Остенде. В 1950 году окончил Королевскую Академию искусств в Генте. Регулярно участвует в конкурсах и выставках живописи и графики. В 1959 году создает свой первый рисованный фильм, «Огни порта», за который получает первую премию на фестивале бельгийского кино в Антверпене в 1960 году. Профессор Академии искусств, он руководит факультетом мультипликационного кино, кроме того, преподает в Высшей школе архитектуры и зрительных искусств в Брюсселе. Член жюри международных кинофестивалей в Кракове, Оберхаузене, Тегеране, Нью-Йорке, Варне, Оттаве.
Основные мультфильмы: «Фальшивая нота» (1964, «Гран при» в Антверпене), «Хромофобия» (1966, «Гран при» на фестивалях того же года в Антверпене и Венеции, первая премия в Тегеране, специальные призы в Москве и Лейпциге в 1967 году), «Сирена» (1968, «Гран при» на фестивалях в Тегеране и Антверпене в том же году), «Гольдфрам» (1969, «Гран при» в Антверпене в том же году), «Говорить или не говорить» (1970, «Гран при» в Кнокке-ле-Зут), «Операция Х-70» (1971), «Пегас» (1973), «Песня Халевейна» (1976), «Гарпия» (1978, «Гран при» в 1979 году в Канне).
В 1976 году удостоен национальной премии Ван Аккера.

Рауль Сервэ

Одержимость вымыслом

— Что привело вас в кино, в мультипликацию?

— Думаю, что первоначальные импульсы я получил еще в раннем детстве. Мой отец увлекался коллекционированием узкопленочных кинофильмов, у него были чуть ли не все короткометражки Чаплина, много фильмов из популярной в то время мультипликационной серии «Кот Феликс». Фильмы показывались мне, пятилетнему шалопаю, как своеобразное вознаграждение за хорошее поведение. Нелегко было понять, как оживает рисунок, и, когда отца не было дома, я залезал в шкаф, подолгу, кадр за кадром рассматривал «Кота Феликса», но тайна так и оставалась тайной, заманчивой, поразительной. Искусство странное, особенное, мультипликация увлекла меня и, как видите, вдохновляет до сих пор.

— Но как же все-таки была «раскрыта тайна» и то, что началось с любопытства, стало профессией?

— Желание научиться создавать мультфильмы, видимо, запало глубоко в сознание, но не было ни школы, где я мог бы овладеть необходимыми знаниями и навыками, ни студии, где можно было бы перенять опыт других. Позже, уже став студентом Королевской Академии искусств в Генте, я понял, что́ дает рисунку покадровая съемка, но шел последний год войны,

мы были очень бедны и не на что было купить камеру. Я рассказал о своей мечте профессору, у которого учился, Альберту Вермейрену, и он взялся мне помочь. Под его руководством из сигарной коробки, к которой был приделан специальный механизм с зубчатым колесом, мне удалось соорудить подобие камеры, которой я снял в 1945—1946 годах свои первые мультфильмы, а затем стал снимать фильм «История привидения». Конечно, эти первые опыты еще не выходили за грань примитивного любопытства, но все же я наконец увидел, как на экране задвигались нарисованные мной фигурки. Это казалось настоящим чудом. Чтобы приступить к профессиональной работе, надо было, однако, предпринимать какие-то более решительные шаги. Прочитав сообщение о том, что один из английских продюсеров решил создать мультипликационную студию и приглашает художников, я поехал в Лондон, надеясь здесь приобрести профессию мультипликатора. Но тут выяснилось, что студия сразу же разорилась. Пришлось ради заработка поступить чернорабочим на завод, помогать крестьянам в пригородных хозяйствах, мыть посуду в гостиничных ресторанах. Но так как у меня было специальное образование, то, вернувшись в Бельгию, я стал преподавать на вечерних курсах художественного училища и тут-то на заработанные деньги купил 16-мм камеру. Это дало мне возможность поставить короткометражный фильм «Огни порта». Работая над картиной, я допустил немало технических ошибок, но все же это была первая в Бельгии попытка соединить живопись и мультипликацию. Не имитировать стиль Диснея, а идти своим путем, используя формы и возможности современного искусства. К тому же я выбрал особую тему, стремясь передать колорит и атмосферу бельгийского портового города.

— Оказали ли влияние на вашу работу национальные художественные традиции и кто был вашим учителем в искусстве?

— Традиции можно рассматривать, мне думается, с разных точек зрения, в зависимости от того, какую роль в творчестве художника играют фольклорные мотивы или же особенности национальной живописи и графики. В фильме «Пегас», например, меня вдохновляли бельгийские импрессионисты 20—30-х годов нашего века. Фламандцы известны как народ художников, у нас сильны графические традиции, хотя я не могу сказать, что сознательно заимствовал у других те или иные принципы композиционных или колористических решений.

Главное для меня — это бесконечная тяга к фантастике, безудержная любовь к ней, которая у нас, фламандцев, существует уже столетия, как в литературе, так и в живописи. Видимо, одержимость вымыслом сидит в нас глубоко и проявляется непроизвольно. Конкретных же учителей в искусстве у меня нет. И хотя я по образованию художник, я считаю себя прежде всего кинематографистом. Графический стиль моих фильмов различен: он целиком подчинен конкретному замыслу, особенностям сюжета и техники, в которой создается та или другая лента.

После первого успеха, который принесли мне «Огни порта» и который меня окрылил, я снял, уже для проката, 35-мм камерой фильм «Фальшивая нота». Работа над фильмом продолжалась долго, около трех лет, главным образом из-за материальных трудностей. Приходилось зарабатывать уроками рисования, читать лекции в Академии искусств, чтобы собрать деньги, необходимые для постановки фильма. В 1964 году картина была послана на Национальный кинофестиваль в Антверпене и получила там

высшую награду — «Гран при». Это открыло передо мной новые перспективы и возможности. Я смог продолжить свою работу и осуществить замысел «Хромофобии» — антифашистского фильма, в который я включил фигурку Тиля Уленшпигеля как символ Сопротивления в годы войны. Мальчишкой я пережил войну и фашистскую оккупацию, это оставило страшный, неизгладимый след в моем сознании, и я считал своим долгом выразить не погасшие во мне чувства гнева и ненависти к поработителям. Это было и самовыражением и общественной позицией одновременно.

Таким образом, главным учителем для меня была сама жизнь, действительность пережитого. В мультипликации при помощи символов можно за десять минут выразить то, что не втиснешь в 15 частей игрового фильма. Напряженность действия, эмоциональная насыщенность каждой детали, смысловая емкость образа-символа создают совершенно особый тип зрелища. Я не стремлюсь использовать цвет, когда в этом нет необходимости, как, например, в фильме «Гольдфрам». А в «Сирене» цветовая тональность каждого эпизода играет особую роль, создает эмоциональную атмосферу: красное характерно для напряженных драматических сцен, голубое — для поэтических. В «Операции Х-70» зеленоватые тона словно напоминают об угрозе отравления газом, о которой идет речь в фильме. Это своеобразная символика цвета, придающая дополнительную емкость, глубину, смысловую объемность образу. Естественно, и здесь я исходил не столько из существующих традиций, сколько из конкретной художественной задачи, поставленной в картине.

— Но ведь «Сирена» — это легенда, в которой переосмыслены и по-новому трактуются традиционные особенности жанра?

— Да, легенда. И сюжет может показаться традиционным, хотя выдумал его я сам. Передать смысл фильма лишь словами не так-то просто. Если сформулировать кратко, это синтез моих впечатлений от так называемой «современной технической цивилизации», которая может разрушить и растоптать всю поэзию жизни. Это кошмар сверхматериализованного мира, где господствуют чудовищная жестокость и жестокая чудовищность. Ее символизируют подъемные краны в порту, напоминающие хищных птицеобразных гигантов, а также подобия доисторических чудовищ, простирающих над гаванью свои мрачные крылья. Возникает почти дантовский мир, эскиз современного ада, пронизанного страхом, бесчеловечностью, полицейским террором, где теряют свою силу любовь и поэзия. Воскресающее на наших глазах сказание о любви матроса к русалке, легенду, с ее романтикой и фантазией, с ее самоотверженностью и пристрастием к творимому человеком чуду, решительно не принимает этот пронизанный страхом мир. Он разрушает поэзию и в конце концов уничтожает тех, кто ее несет в себе и творит. Безучастный свидетель происходящего, рыбак, в отчаянии решившийся ловить рыбу в этом жутком, мертвом порту, где отравлено все живое, вытягивает своим удилищем лишь одни рыбьи скелеты. Романтический корабль, готовый вот-вот отплыть на всех парусах в далекий от этих берегов прекрасный мир поэзии, накрепко приторочен канатами к бетонным сваям порта. Все это символы, как и сама сирена — фантастический образ мечты. От нее остается лишь след на асфальте, обведенный полицейскими контур. И влюбленный матрос, обводя свою тень, рисует рядом другую. Только так, в мечтах, в символической абстракции они могут быть вместе.

— Помимо остросовременных по содержанию фильмов, в которых вымысел с помощью символики и гиперболы вскрывает «бешенство» реальности, помогает затронуть животрепещущие проблемы хорошо знакомой вам социальной жизни Запада (разоблачить «мораль» бизнесменства — в «Гольдфраме», манипуляции общественным сознанием — в «Говорить или не говорить», выразить протест против расизма и агрессивной войны, основанной на средствах массового уничтожения,— в «Операции Х-70»), мне думается, что вы обращались также и к подлинно фольклорным сюжетам, к воспроизведению в мультипликации чисто сказочных ситуаций. Как вы к этому относитесь?

— Непосредственно с фольклором мне пришлось иметь дело в фильме «Песня Халевейна». Это одна из древнейших, а может быть, и самая древняя фламандская легенда. Она была создана задолго до появления христианства и передавалась из уст в уста в течение многих сотен лет. Бабушки пели ее своим внукам, мелодия менялась, но сюжет оставался тем же. Страшная, полная сказочных ужасов легенда рассказывала о злом, обладавшем магическим голосом волшебнике, который, поселившись в лесу, уничтожал одну за другой своих многочисленных жен. И только дочери короля, которая тоже в него влюбилась, удалось преодолеть завораживающую силу его песен, перехитрить и победить Халевейна. Во Франции и в других странах есть варианты этой старинной легенды, напоминающей балладу. Фильм заказала мне итальянская студия «Корона чинематографика» для интернационального цикла мультфильмов «Сказки народов Европы». Я не привык работать по заказу, но на этот раз инициатор цикла, итальянский режиссер Макс Масимино Гарнье, уговорил меня. Он считал, что легенда «слишком кровавая», и мне пришлось ее несколько переработать. Одушевление традиционных сказок, покоряющих сознание детей и несущих им непреходящий смысл древних легенд,— благородная миссия мультипликации. Я использовал необычную технику металлизованной бумаги, и это придало фильму подчеркнуто средневековый колорит.

— Знакомство с вашими фильмами показывает, что поиски новых выразительных средств — характерная черта и последовательно проводимый принцип всего вашего творчества. Чем вы руководствовались в этом плане во время работы над фильмом «Гарпия»?

— Во всех своих картинах я исходил из определенной социально-политической проблемы. Некоторые считают, что и здесь, пародируя ужасное, я выступаю против духовной тирании. Может быть, в фильме существует и этот мотив, но для меня в этой картине на первом плане стоял эксперимент — я давно уже стремился посвоему использовать в мультипликации возможности синтеза реального и фантастического в сочетании фотографического и рисованного. Немало фильмов было снято режиссерами разных стран так, что рисованный персонаж действовал в мире вполне реальной натуры, например природных пейзажей, выполнявших функции декораций. В большинстве случаев два этих начала — натурно-реальное и рисованно-фантастическое — не соединялись непосредственно, существовали как бы параллельно, и только большим художникам удавалось добиться гармонии этих разнородных элементов. Я учился трюковым съемкам в Англии и США, но результаты проделанных здесь экспериментов меня полностью не удовлетворяли. Кроме того, подобные опыты с применением современной техники обходятся дороговато. И тогда я придумал техническое решение сам. Правда, на это ушло много времени — работа над усовершенствованием сконструированной мной «системы» и над фильмом длилась два с половиной года. Но в результате я добился того, что живой актер-персонаж как бы сливается с рисованным изображением, возникает новый «гибридный» образ-символ. Придуманный мной метод дает возможность строго контролировать освещение и весь ход съемки. Для этого мы снимали в совершенно темной комнате двумя камерами. Очень важна была точность каждого жеста и движения актеров. При этом результат можно было видеть сразу же, без помощи лаборатории, так как персонажи высвечивались на темном фоне. Не мне оценивать, удался ли эксперимент в полной мере. Но хочу подчеркнуть, что это отнюдь не антифеминистский фильм, как предполагают некоторые. Это пародия на «фильмы ужасов», терроризирующие человеческое сознание, проповедующие безжалостность и насилие. Реальность персонажей усиливает драматизм изображаемого. Фильм «Гарпия» для меня очень важен, и, возможно, он будет в моем творчестве в каком-то смысле поворотным. Я работаю сейчас над сценарием картины, в которой реальные персонажи должны быть соединены с вымышленной атмосферой действия, фантастическими декорациями. Хочу попробовать свои силы в полнометражном фильме, созданном с помощью подобной техники. Открывать новый принцип выражения идеи, вокруг которой, преодолевая сопротивление материала, вырастает конкретный образ — воплощение духовного мира,— вот, пожалуй, то главное, чем я постоянно руководствуюсь в своей работе и что приносит мне бесконечное удовлетворение и стимул для новых поисков.

— Как вы оцениваете перспективы развития мультипликации?

— Я считаю, что творческий потенциал этого искусства поистине неисчерпаем и бесконечно разнообразен. Роден как-то заметил, что искусство— это самое чудесное призвание человека, потому что оно воплощает мысль в действие, объясняющее мир и делающее его более понятным. Это в полной мере можно отнести и к мультипликации. Мультипликационное кино, бесспорно, одно из самых действенных средств выражения человеческих чувств и мыслей, которое способно посвоему, с особой силой концентрировать и передавать в оживающих на экране пластических образах сгустки человеческой фантазии. Элементы других искусств—и прежде всего живописи, литературы и музыки — представляют здесь ценность не сами по себе, а как составные части нового искусства, в художественный синтез которого они органично вступают. Поэтому рассуждения о независимости мультипликации от других видов искусства кажутся мне столь же лишенными смысла, как и дискуссии насчет пола ангелов. Мультипликация — это совершенно особый вид киноискусства, который, естественно, будет в дальнейшем подвергаться преобразованиям под влиянием прогресса в области технологии, с внедрением видеографии, компьютеров, голографии, лазеров. Если писателю для работы достаточно иметь перо и бумагу, живописцу — холст и краски, мультипликатору необходимы разнообразные и сложные технические приспособления и средства. Я был бы рад поставить мультфильм с помощью компьютера в более короткие, чем обычно, сроки, хотя знаю, что стилистические возможности компьютерной мультипликации еще очень ограничены, и думаю, что она не заменит традиционных форм мультипликационного кино, а будет развиваться наряду с ними. Мультипликация — форма визуального мышления,

и творчество работающего в ней художника неразрывно связано с его профессиональными техническими знаниями. Вот почему я неустанно учусь сам и уже много лет с увлечением преподаю в Академии искусств в Генте, где стремлюсь передать свои знания и опыт молодым художникам, которым принадлежит будущее этого искусства.

Интервью вел *С. Асенин*

НИКОЛАЙ СЕРЕБРЯКОВ — советский режиссер кукольных фильмов и художник. Родился в Москве в 1928 году. Учился в Ленинградском художественном промышленном институте. Работал художником-оформителем при Ленинградском художественном фонде. В 1957 году переезжает в Москву, руководит кукольным цехом фабрики Всероссийского театрального общества. В 1958 году — художник-постановщик Центрального телевидения. С 1960 года — художник-мультипликатор объединения кукольных фильмов студии «Союзмультфильм». Первые три фильма, «Хочу быть отважным» (1963), «Жизнь и страдания Ивана Семенова» (1964), «Ни богу, ни черту» (1965), ставит совместно с Вадимом Курчевским.
Основные мультфильмы: «Я жду птенца» (1966, приз в Туре), «Честное крокодильское» (1967), «Клубок», «Не в шляпе счастье» (1968), «Великие холода» (1969), «Сказка о живом времени» (1970), «Золоченые лбы» (1971), «Ветерок» (1972), «Ваня Датский» (1974), «Поезд памяти» (1975, приз в Тампере), «Разлученные» (1980), «Превращение» (1982).

Николай Серебряков

«Выдумка — возлюбленная разума*

Старый Тюз, на Моховой в Ленинграде, населяли огромные слоны, нарядные верблюды и ужасные чудища.

Проволочные каркасы, обтянутые тканью, ярко расписанные, таскали по сцене артисты театра. В 1945 году театр набрал студийцев. Артисты с облегчением вздохнули. На нас семерых, только что принятых в студию театра, надели три головы, два куска туловища и хвост. Давали спектакль «Василиса Прекрасная». Мы — это Змей Горыныч. Сейчас мы налетим на чудо-богатыря Иванушку и будем гонять его по сцене.

Народ — зритель, шести-десяти лет, орет.

Погибали мы по частям. Под деревянным мечом Иванушки.

Пыльные каркасы, верные труженики, толкающие действие спектакля и заставляющие орать, смеяться, замирать своего юного зрителя, действовали наверняка.

Белыми лебедями летят над водной гладью листы с чертежами, обмерами Чесменской колонны. Летят прямо с колонны, откуда их сорвал окаянный ветер. В парке, недалеко от Лицея, идут реставрационные работы. Екатерининский дворец, павильон Эрмитаж. Орловские ворота, куски мрамора, полуобвалившаяся штукатурка, росписи

* Ю. Олеша.

Стасова, а из-под них выглядывают букеты кисти Кваренги.

Музей приходилось трогать руками, и руки запоминали музей. А вокруг по всему парку беседуют, думают, бегут, обнимаются мраморные богини и герои. Они живут замерев, словно свита спящей красавицы.

Придет время, и чей-то поцелуй оживит их... Вокруг цветут и вянут времена года, а они совершают мраморный танец в честь богини скульптуры.

С. И. Юткевич снимает фильм о Чехове — «Сюжет для небольшого рассказа»...

Перрон Николаевского вокзала. Между вагонами и кинокамерой спешат, ожидают, прощаются разные люди. Часть людей — бумажная, наклеенная на фанеру. Вот женщина наклонилась к ребенку, кого-то ждет девушка. Потом такие же бумажные персонажи заполнят фойе Александринки. Ждут, беседуют, живут своей жизнью, словом, завершают предложенный стиль кадра, а если собрать нарисованные буфетные залы, апартаменты гостиниц, зрительный зал, ложи и фойе Александринского театра, жилье и даже улицы, то атмосфера всего фильма начинает передвигаться ближе к достоверности, и, хотя средства предельно условны, они убедительно переносят зрителя в нужное для авторов настроение и время.

Недалеко от Арбатской площади была фабрика ВТО... Кукольный цех: корзины, наполненные до краев шариками из папье-маше,— их оденут, покрасят, разложат в коробки, и они разбредутся по детским садам и школам.

Шарики сыграют сказки, где есть Волк и Лиса, Коза и Заяц, Бабка и Дедка.

Шарик с рогами — коза, с бородой — дед, с длиными ушками — заяц, с короткими — кошка. Они есть и сейчас, эти шарики,— на прилавке, в мультипликации и на телевидении.

Шарик сам не виноват, начинал-то он чрезвычайно высоко — на пальце С. В. Образцова, правда, тогда он улыбался, плакал, отчаивался и надеялся.

Шаболовка, телетеатр... Передача для маленьких.

На сапоге у артиста сидит крохотная куколка ростом с палец — не больше. Куколка играет храброго портняжку в сцене с Великаном, играет убедительно, с блеском. Это уже совсем близко к кукольному фильму, хотя нет самого главного — покадровой съемки, она начнется для меня в 1961 году, в арбатском переулочке, на студии кукольных фильмов. Итак, я художник-постановщик у режиссера Р. Качанова.

Дело было в лесу. Машенька до встречи с медведем собирала грибы. Во время съемки полопалась декорация на заднем плане. Это прекрасно получилось на пленке. Я взялся закрасить трещину на двенадцати метрах негатива. Народ очень веселился. Говорят: «Начало — половина пути». Две руки, левая и правая, вооружены карандашами, одновременно выполняют один рисунок. Работа в театре, на телевидении, в книжной графике с В. Курчевским распространилась и на мультипликацию: нам, в ту пору художникам, доверили постановку кукольного фильма как режиссерам. Фильм уже почти забыт зрителем и прокатом. Но в той истории оказался светлячок, определивший ее принадлежность к мультипликации. Герой-тигренок оказался трусом. И его разжаловали — сняли с его шкуры черные полоски. Трусу не положено.

Где еще можно так обращаться с тигром?

А самым, пожалуй, для меня близким к нашему виду искусства был сюжет о слоне Хортоне.

На тонком дереве, в маленьком гнезде, скорчившись, сидит слон. Знакомая птичка попросила его посидеть в гнезде и поберечь ее яйцо. Вот он и сидит — в жару, дождь, ветер. Дерево с гнездом спилят и повезут по всему свету показывать это чудо за деньги. Слон все вытерпит и в конце фильма высидит птенца — крылатого слоненка.

Как же мало таких историй, отмеченных озарением редчайшего дара — создать сказку, и не просто прекрасную сказку, а ту, которая легко взойдет на экран!

Дальше уже наше дело — разглядеть, вцепиться в такую драгоценность и постараться не изуродовать приглядевшимся глазом, утомленным ухом и полагающимися производственными затратами.

В павильоне вырос маленький городок: он как бы вывернут наизнанку, жители добры и доверчивы, радости и заботы у всех на виду.

И все бы ничего — только счастья в городе нет. Дело в том, что Он Ей сердце открыть не может, и у жителей города все из рук валится.

«Бабочки счастья, бабочки счастья», — напевает за старого цыгана Ирина Карташева, а сам цыган крутит ручку шарманки и, жутковато улыбаясь, выпускает в город бабочек, бабочек счастья,— лови, спеши, не упусти, поверь в себя.

И Он Ей откроет свое сердце, у всех будет веселье, а белая лошадь станет актрисой и расскажет эту историю.

«Не в шляпе счастье», «Клубок», «Сказка о живом времени», «Ветерок»... Это сказки-истории, увиденные мудрым и добрым поэтом, ставшие потом фильмами.

Розы, и слезы, и другие поэтические поношенности Овсей Дриз умел положить на свой особый перекресток души, и они получали новую, сверкающую жизнь.

Бориса Викторовича Шергина называют поэтической душой Севера, волшебником русской речи, и все его творчество посвящено народным умельцам, поморам, о них его бывальщины и сказки.

Волны, волны до неба. На одном берегу тоскует старушка по сыну, а на борту корабля сын жадно вглядывается в родные берега. Много лет между ними туго натянута нить тоски. Наша же задача была сделать зримыми мечту, время, тоску, передать через кукол тонкую бывальщину Шергина. Тут им, куклам, нужны были спрашивающие, горюющие, решающие глаза, и они, эти маленькие стекляшечки, смотрели.

Собиратель северного фольклора Озоровская выделяет Шергина как писателя, сохранившего в полной неприкосновенности свой северный язык и свойственный северянам дар импровизации. Нам, дважды работавшим над постановкой его сказок, всегда сопутствовало ощущение простора и свободы. В озорной сказке «Золоченые лбы» герои сознательно напичканы современной несуразицей.

«Начальник в ераплан вставился. Пар развели, колесом завертели, засвистели. Ух, порхнули кверху! Знай, держи хвосты козырем!» Кто они? Какие? Где они? Все зримо, озорно, весело.

Все наши прошлые фильмы привели нас к «Поезду памяти» — фильму о чилийском поэте Пабло Неруде. Своевременность темы и масштаба, необычность сценарного решения, серьезность сделали работу творчески необходимой. Она, естественно, стала разведкой новой темы и новых средств выразительности.

Наиболее близкая Неруде пластическая аналогия — латиноамериканская монументальная живопись (Ривейро, Сикейрос) с ее единовременностью бытия, совмещенностью многих сюжетов, событий народной жизни. Итак, оживи-

ленная живопись должна была стать изобразительной основой фильма, но не как сумма цитат, а как принцип, точка отсчета, но и живописи оказалось для стихов Неруды недостаточно — хроника, фото, коллажи противопоставляли себя ей и укрепляли образ фильма.

Автор сценария А. Спешнев строил материал очень определенно, исходя из движения Памяти поэта, остановок ее на узловых станциях Детство, Любовь, трагедия Чили, драма Испании, торжество Сталинграда, Завещание.

Почему стихи П. Неруды вошли в фильм как зонги? Для того чтобы приблизить их к зрителю, эмоционально их окрасить — ведь поэзия Неруды сложна и не всегда сразу может быть освоена зрителем, слушателем. И композитор Г. Гладков пишет десять зонгов, десять законченных музыкальных произведений, а скорее,— прекрасный цикл песен на слова П. Неруды, с таким мастерством исполненных великолепной актрисой нашего времени Алисой Фрейндлих и М. Боярским.

Главная общая цель — создать образ поэта через ассоциации его памяти, образ, проникнутый, ненавистью к насилию, фашизму, призывом к борьбе, ощущением конечной победы, красотой жизни.

Работа с А. В. Спешневым, автором таких фильмов, как «Москва — Генуя», «Черное солнце», открывает для нас практически работу над масштабными публицистическими вещами, совмещающими в себе поэзию и политику, выраженными в сравнительно компактной, но не всегда простой форме, позволяющей затронуть жизненный опыт и воображение зрителя и дать простор его ассоциативному и эмоциональному мышлению.

Над холстом, планшетом, листом бумаги — две руки, только теперь обе левые, вторая рука — это Алина Спешнева, художник, помощник с беспощадной оценкой, настройщик на чистый и высокий тон.

И когда я пишу «мы», это значит — она и наши товарищи по работе искали, находили, переделывали, думали, маялись и верили, вкладывая себя целиком в наше короткое, отпущенное мультипликации экранное время, называемое фильмом.

Борис Степанцев

Понять законы гармонии

БОРИС СТЕПАНЦЕВ — советский режиссер рисованных и кукольных фильмов, художник. Заслуженный деятель искусств РСФСР. 1972—1982 — вице-президент АСИФА. Родился в 1929 году. В 1946 году окончил Московскую художественную школу. Учился на курсах художников-мультипликаторов при студии «Союзмультфильм». С 1949 года работает на студии как художник-мультипликатор. В 1954 году дебютирует как режиссер — ставит совместно с В. Щербаковым фильм «Злодейка с наклейкой».
Основные мультфильмы: совместно с режиссером Е. Райковским создает рисованные фильмы «Приключение Мурзилки» (1956), «Опять двойка» (1957), «Петя и Красная Шапочка» (1958, призы на Всесоюзном кинофестивале и на международном фестивале в Аннеси), «Мурзилка на спутнике» (1960, первая премия в Карлови Вари), «Только не сейчас» (1962). Затем ставит: «Петух и краски» (1964), «Вовка в тридевятом царстве» (1965), «Окно» (1966, приз в Мамайе), «Песня о Соколе» (1967), «Малыш и Карлсон» (1968, приз на Всесоюзном кинофестивале), «Карлсон вернулся» (1970), «Скрипка пионера» (1971), «Щелкунчик» (1973, приз на Всесоюзном кинофестивале и на международном фестивале в Хихоне), «Похождения Чичикова» (1974, кукольный), «Муха-цокотуха» (1976), «Почему ослик заупрямился» (1979), «Алые паруса» (1982, полнометражный, комбинированный, поставлен на студии «Телемультфильм»).

«Смотрите мультфильмы.
Там действуют дети и звери,
Там доброму егерю зяблик в окошко стучится.
Правдивая ложь, где всегда
я заранее верю
Всему, что начнется, во все,
что сегодня случится».

Так начинается стихотворение ленинградского поэта Вадима Шефнера. Насколько я знаю, это единственное стихотворное произведение, посвященное мультипликации. Оно мне особенно дорого тем, что в нем кратко, точно и очень серьезно говорится о том, что может и что должно делать наше искусство.

Каждый из нас, работающих в мультКино, пытался, кто теоретически, кто практически, в этом разобраться. Попробую и я рассказать о своих поисках.

Начну хотя бы с того, что Международная ассоциация мультКино не один год занимается определением того, что представляет собой мультипликация. Вопрос совсем не праздный, а сугубо практический. Дело в том, что на многих фестивалях авторитетные отборочные комиссии уже с трудом могут отнести некоторые фильмы к определенной категории. То ли он игровой, то ли он электронно-компьютерный; то ли это покадровая съемка, то ли съемка с обычной скоростью. И куда

относить фильмы, где в кадре одновременно действуют рисованные, кукольные и живые персонажи?

Совсем недавно все было просто: если на экране рисунок и этот рисунок шевелится, то это — мультипликация. Написал вот я, что это было совсем недавно, и призадумался. Оказывается, это было уже очень давно.

Совсем давно, еще до войны, был такой маленький кинотеатрик на Страстном бульваре. Назывался он «Новости дня». И был он в то бестелевизионное время основным культурным центром для окрестной ребятни, так как билеты туда стоили дешевле мороженого, а показывали там только замечательные вещи: хронику, спортивные новости и, главное,— мультипликацию. Вот там-то я и полюбил ее навсегда. За то, что смешнее ее ничего на свете не было. А довоенная мультипликация быть не смешной стеснялась. Да и не умела.

Уже после войны, учась на студии «Союзмультфильм», я не мог дождаться утра, чтобы скорее бежать туда, где было так радостно постигать ни на что не похожее ремесло живого, движущегося, танцующего и поющего рисунка; где и преподаватели были лукавыми чудаками, не давящим авторитетом, а шуткой, розыгрышем, какой-то лихостью увлекавшие нас в сказочную жизнь.

Там я всерьез познакомился с работами Диснея. Случилось так, что после войны студии досталось в качестве трофея большое количество его короткометражных и даже два больших фильма — «Белоснежка» и «Пиноккио».

Вот тут уже мы насмеялись вдосталь. Это был смех несколько даже сокрушительного свойства, когда после сеанса обнаруживаешь себя сползшим с кресла, в полубездыханном состоянии, со слезами на щеках и коликами в животе.

Поэтому единственной заслуживающей внимания задачей все мы, послевоенное поколение художников мультипликации, считали смешную мультипликацию. Поводом для веселья было и воцарившееся в мультипликации 50-х годов так называемое «эклерное» направление. Оно получило свое название по этикетке — «эклер», стоящей на покадровом проекторе зарубежного происхождения. И сутью его был следующий процесс: живого актера одевали под Бабу-Ягу или Царевну-Лягушку, а затем снимали на кинопленку в предлагаемых обстоятельствах.

Потом эту пленку проецировали на бумагу, и художник тщательно, одной линией (так требовала технология) обводил изображение актера кадрик за кадриком, рисунок за рисунком.

Получилось довольно гладкое подражание жестикуляции и мимике, а так как актеры были мастерами своего дела, то и результат поражал непосвященных: «Надо же, нарисованный, а шевелится, как все равно живой».

Таким образом, были сделаны большие, даже хорошие фильмы. Потом стало понятно, что подражание — вещь неизбежно скучная и что даже такие мастера, как Дисней, несут потери, обводя живую актрису в роли Белоснежки контуром и тем самым засушивая нюансировку ее жеста и мимики. О принце в той же картине и говорить не приходится: в его движениях ощущается уже нечто от плохо вылеченного полиомиелита, что сильно разрушает предполагаемый лиризм образа.

Другое дело гномы! В качестве первоисточника здесь, видимо, тоже были привлечены живые актеры, но только как отправная точка для создания весело шаржированных, разных и поразительно достоверных характеров.

Несмотря на серьезное облегчение производственного процесса, «эклерное» направление зашло в тупик и постепенно завяло. Правда, оно принесло большую пользу художникам, которые до тонкостей изучили механику движения.

Я же верил по-прежнему в то, что мультипликация — это потеха, а остальное — от лукавого. И делал фильмы, в которые старался втиснуть действительность, увиденную через призму комической деформации. Или сама действительность казалась мне большой комнатой смеха? Сейчас уже не упомнишь.

Только вот мало-помалу зубоскальство стало несколько утомлять. Огляделся я и, как говорит Салтыков-Щедрин, усомнился. Усомнился я в обреченности мультипликации быть смешной. И решил попробовать вещь заранее невозможную: сделать мультипликацию про любовь.

Есть у Федора Кнорре такой милый и удивительно тонкий по мысли и настроению рассказ — «Синее окно».

Так вот, вместе со сценаристом Борисом Лариным взяли мы голый сюжетный скелет и принялись переиначивать на свой, карикатурно-гротескный лад его нежную лирику.

Особенно тяжело было в темноте неизведанного направления найти пластический ключ. Какие только варианты не были перепробованы художниками-постановщиками П. Репкиным и А. Савченко! Очень важным оказалось привлечение к этой работе художника В. Левенталя. Он, слава богу, о мультипликации не знал почти ничего и смог сделать неожиданные эскизы, которые сломали лед стереотипных представлений.

Оглядываясь назад, отчетливо видишь, какие огромные возможности открывались на этом пути. Но мы не смогли одолеть производственного конвейера в студии, да и в самих себе, в своих навыках и привычках.

Так и выразилась в фильме лишь половина задуманного и желаемого: поэтическая атмосфера, музыка, живопись доносят чувство, достают до некоих струн души, но сами персонажи схематичны, неповоротливы и, за редким исключением, не светятся изнутри той живой искрой, которую не вычислишь заранее.

Но что было подлинной радостью в этой работе — это музыка.

Как-то само собой стало ясно, что «Мимолетности» Прокофьева с их эксцентрикой, вроде бы шуточной, а по сути, глубоко драматичной,— единственно возможная основа для фильма.

Для мультфильма, как правило, сначала пишется музыка, и композитор должен точно следовать сценариому ходу событий, секуида в секунду попадая музыкальными акцентами в задуманные происшествия: упал заяц — акцент, побежал — несколько тактов галопа, загоревал — исполненное трагизма адажио.

А с музыкой Прокофьева получилось все не так. Оказалось, что она просто сама рисует то, что должно произойти на экране, до мельчайшего жеста определяя игру персонажей. И нужно только как следует вслушаться, чтобы понять, да не то что понять, а просто отчетливо увидеть все, что оживает на экране.

Самое удивительное, что ее драматургия была логичнее, точнее многих надуманных сюжетных ходов. Оставалось только следовать ей, послушно выбрасывая все хилое, рассудочное, противоречившее ее ясному чувству.

Этот опыт заставил меня по-новому отнестись к роли музыки. Если раньше я ничтоже сумняшеся полагал, что ее назначение — эмоционально подкрашивать действие, организовывать его ритмически и это все, что она может, то теперь я стал понимать, что ее возможности гораздо глубже. Вот, скажем, музыка Чайковского к «Щелкунчику». Насколько она ярче, сказочнее,

драматичнее того, что может произойти на сцене театра. (Да простят меня волшебники танца, но речь не об их мастерстве, а о сравнительных возможностях реального и рисованного мира.)

Сначала пришлось «покопаться» в первоисточниках самой сказки — у Дюма, Гофмана и Петипа,— составить грубый набросок либретто, а потом уже слушать музыку и соображать, о чем идет в ней речь.

Какое же это было наслаждение! Фантазировать, додумывать, составлять из прекрасных мелодий сказку, не втискивая их насильно в прокрустово ложе фабулы, а давая им вольно располагаться по их прихоти.

Тут я понял, как это важно — услышать, что требует музыка, не навязывая ей заданных заранее соображений.

Тут мне хочется поделиться одним дорогим для меня замыслом, который много лет томит мне душу. Очень часто в прошлом (как я уже упоминал), да и теперь случается: мультипликация стремится стать совсем как игровое кино. Целое направление гиперреалистических фильмов свидетельствует об этих усилиях, зачастую очень интересных и недостаточно полно проанализированных. Пытаясь осмыслить эти поиски, я подумал: а что если подойти с другого конца к этой проблеме? Что если использовать обильные достижения современной фотографии в области трансформации фотоизображения соляризацией, фотографикой, превращения тонального изображения в как бы гравюрное, похожее на рисунок больше, чем на фото, и создать таким образом иллюзию ожившего рисунка, превратив живого актера в нарисованного? Не совмещать, как это делалось раньше, натурального человека с рисованными персонажами, что уже не удивляет (кино все может!), а снять стилистически цельный кадр, где живой актер, трансформированный съемкой и соответствующей обработкой пленки, совмещен с рисованной, не скрывающей своей условно-штриховой природы декорацией. Пробные съемки очень обнадеживают. И может быть, удастся сделать нечто похожее на оживший рисунок, не потерявший прелести карандашного штриха и мазка сухой кистью и вместе с тем богатый нюансами тонкой актерской игры.

Вообще, если поговорить о будущем, то хочется рассказать о недавнем впечатлении от компьютера.

Выглядит это так: висит над столом видеокамера, на столе лежит рисунок. Видеокамера подключена к длинной электронной машине с бесчисленными кнопками, ручками, рычагами и прочей загадочной механикой. К другому концу этой компьютерной клавиатуры подключен большой телеэкран. На экране — изображение черно-белого рисунка, лежащего под видеокамерой.

За пультом, на вращающейся табуретке сидит оператор в белом халате. Не спеша он орудует с кнопками и рычажками. И рисунок на экране оживает. Он вращается вокруг своей оси, потом разваливается на части, собирается и вспыхивает радужными искрами. Оператор входит в раж и тюкает по своей аппаратуре, как по клавишам. И на экране идет феерическая пляска цвета и линий, в которой скромный рисунок черной тушью полыхает цветными огнями и превращается в невиданные фигуры из волшебного сна.

И тут осознаешь, что это все сильно напоминает игру пианиста. И потом я спросил оператора: а знает ли он заранее, что получится на экране? Он ухмыльнулся над наивностью вопроса и жестом комического отчаяния указал на все эти кнопки и рычажки. И стало понятно, что он, как младенец за роялем, колотит по клавишам, извлекая нестройные отклики на экране, без смысла и системы.

А у меня даже дух перехватило от догадки: а что же можно извлечь из этого инструмента, когда удастся понять законы его гармонии, найти мелодию и ритм его цвета, линии и тона; да если за этот клавир возьмется будущий Святослав Рихтер — виртуоз электронной живописи... А потом оркестровать в звуке и объеме, чтобы возникла симфония голографическая, со звуком ниоткуда и отовсюду...

Вот здесь и кроются возможности такого прямого воздействия на эмоции, которые пока доступны лишь музыке, а пластике и не снились.

Может быть, на этом пути удастся кому-то в будущем сделать то, о чем пророчествует Вадим Шефнер:

«Искусство грядущего, ты —
как дитя на рассвете,
Наставника ждешь. Провижу я
кинокартины,
Где гений карает пороки и чтит
добродетель,
Шекспира с Рембрандтом сливая
в себе воедино».

ИРЖИ ТРНКА (1912—1969) — чехословацкий режиссер, художник, декоратор, иллюстратор книг, один из основателей чехословацкой мультипликации. Народный артист ЧССР. Ученик профессора Йозефа Скупы, создателя чешского театра кукол, Трнка, окончив в 1935 году Художественно-промышленное училище в Праге, открывает свой кукольный театр. В 1945 году возглавил созданную в Праге молодыми художниками-мультипликаторами студию «Братья в трико» и поставил свои рисованные фильмы: «Посадил дед репку» (1945), «Подарок», «Попрыгунчик и СС», «Животные и разбойники» (1946, по сказке братьев Гримм «Бременские музыканты»). Стремясь осуществить свою давнюю мечту — соединить чешское кукольное искусство и мультипликацию,— покидает в 1946 году студию рисованных фильмов и создает новую студию, ныне носящую его имя. Творчество Иржи Трнки оказало значительное влияние на формирование национальной школы кукольного и рисованного кино и на мировую мультипликацию.

Основные кукольные фильмы: «Шпаличек» (1947), «Соловей богдыхана» (1948), «Ария прерий», «Роман с контрабасом» (по Чехову), «Чертова мельница» (1949), «Байя» (1950), «О золотой рыбке», «Веселый цирк» (1951), «Старинные чешские сказания» (1953), «Два морозца», «Похождения бравого солдата Швейка» (1954, по Гашеку), «Цирк Гурвинека» (1955), полнометражный кукольный фильм «Сон в летнюю ночь» (1959, по Шекспиру), «Страсть» (1961), «Архангел Гавриил и пани Гуса» (1964, по новелле Боккаччо), «Рука» (1965).

Фильмы Иржи Трнки удостоены многочисленных (более 60-ти) наград на международных фестивалях.

Иржи Трнка

Народное искусство

Кукла — с этим словом мы встретимся, наверное, во всех языках мира.

Существование куклы, вернее, ее жизнь всегда была больше связана с народным творчеством, чем с официальным искусством. Не будем строить предположений, как и почему куклы живут до сих пор и сохранили свое очарование. Нас и сегодня трогает их особая, немного таинственная жизнь.

Наиболее ярко проявилось своеобразие кукол в двух различных жанрах. С давних времен и до наших дней, главным образом на Востоке, кукла является носительницей культурных и религиозных идей. Куклы выступают в ролях национальных героев, и при этом нередко с пафосом, который казался бы неубедительным и, пожалуй, был бы невозможен во всяком ином случае.

Второй жанр — сатира. В этом жанре, мне думается, кукла господствовала и господствует на Западе.

За неодушевленностью, анонимностью куклы скрывается человек, который ее оживляет и позволяет ей смеяться самой и высмеивать дурных людей. Итак, что же можно сказать о куклах? Они появляются на сцене всюду, где уже выполнил свою задачу человек-актер. Самая острая сатира, которая в исполнении людей показалась бы вульгарной или даже опасной для автора, в исполнении кукол остается смешной и сохраняет кажущуюся невинность. С другой стороны, пафос легенд и мифов, который показался бы смешным у актера, сохраняет у куклы свою серьезность и воздействие на зрителя. Мы просто в данном случае больше верим куклам, больше верим тому, что они являются именно теми, кого изображают.

Значит, кукла не заменяет и не может заменить человека-актера, иначе ее существование не имело бы смысла.

Абсолютно точное подобие человека, например манекен в витрине магазина, не производит на нас впечатления ни как скульптурное изваяние, ни как кукла. Также и восковые фигуры из паноптикума всегда кажутся нам ужасными, и, если бы они вдруг зашевелились, нам не оставалось бы ничего другого, как бежать.

Иногда жизнь кукол проявляется в их речи и мимике. Такого рода натурализм никогда, за исключением редких случаев, не имеет оправдания. Механически двигающаяся часть кукольной маски нисколько не прибавляет кукле выразительности. Лучше всего такие механические лица получаются у фигур, которые используют чревовещатели. Однако, это всегда оставляет впечатление чего-то неестественного и болезненного.

Мы видим, следовательно, что наибольшее воздействие на зрителя оказывает не та кукла, которая более всего похожа на человека, — поскольку кукла никогда не заменит человека-актера. И мы не можем даже желать этого, ибо к этому нет никаких иных оснований, кроме чисто формальных. Вот почему такого рода куклы являются формалистическими.

При постановке кукольных спектаклей мы исходим из определения типа человека, но игра кукол должна быть более типичной, чем может быть игра актера, и воспроизводят куклы идеи человека, а не его внешность. Куклы должны обладать типичностью греческой маски, которая воплощала комедию, сатиру, драму, передавала внешние черты образа.

После этого несколько длинного вступления заметим, что в традициях чешского кукольного театра существует то, о чем выше еще не говорилось. Мы не делаем тут никаких открытий. Мы только говорим о традициях и их использовании в наше время.

Народные кукольники еще в середине прошлого века ставили у нас свои серьезные и патетические пьесы, например «Фауста», или устраивали патриотические спектакли о смерти Жижки, о святом Вацлаве. И эти спектакли, несмотря на их примитивность, даже сейчас нам не кажутся смешными, а, наоборот, благодаря простоте и народности — очень драматическими и захватывающими.

Одним из таких народных художников был Матей Копецкий, который ставил не только «Фауста», но также комедии и сатиры, — скажем, «Пан Франц из замка», сатиру из времен крепостничества. Вообще в то время чешские кукольники ставили очень актуальные вещи. Эта характерная черта чешского кукольного театра развивается и в наше время.

Народный художник Иозеф Скупа еще в годы первой мировой войны ставил очень смелые сатирические спектакли, направленные против австрийской монархии. За свою смелость Скупа все же не избежал тюрьмы при немецкой оккупации во время второй мировой войны.

В наши дни в Чехии создано много профессиональных кукольных театров, и городских и на отдельных предприятиях. Но перейдем к самой молодой у нас области кукольного искусства — кукольному фильму. Попытки создать такой фильм делались еще до войны, однако частным предпринимателям мало чего удалось достичь. Только

после 1945 года национализированная кинопромышленность предоставила прочную базу для такой работы. Были созданы три рабочие группы — две в Готвальдове, одна в Праге.

С самого своего возникновения они искали собственный творческий путь, и теперь, после многих лет труда, каждая группа имеет свое лицо и по-своему использует широкие возможности кино. Гермина Тырлова из Готвальдова ставит преимущественно фильмы для самых маленьких: особенность ее творчества — оживление игрушек-животных в детских играх. Ее работы проникнуты мягкостью, весельем, их очень любят ребята.

Карел Земан, тоже в Готвальдове, после многих заблуждений и экспериментов (стремление к эксперименту — главная черта его творческой индивидуальности) нашел свою форму, у которой, видимо, большое будущее. Его фильмы рассказывают молодежи о событиях, которые кажутся реальными, хотя никогда не происходили, и о которых можно рассказать только в кукольном фильме с трюками. Вот, например, фильм о доисторической эпохе. Мы переживаем в нем жизнь всего живого в обратной последовательности — от нашего времени в прошлое. Это увлекательно и интересно. Другой фильм — из будущего: полет ребят на ракете во вселенную. Таковы же и третий и четвертый фильмы, над которыми Земан еще работает. Пражская группа самая молодая, ее фильмы не предназначались только для детей, они рассчитаны на всех — маленьких и взрослых. Эта группа с самого начала своей деятельности следует традициям чешского искусства, проявляющимся в кукольном театре, живописи, музыке, поэзии.

Характерная черта всего чешского искусства — лиричность. Вспомним хотя бы Алеша, Манеса, Сметану, Немцову, Дворжака; в нашем искусстве много чувства, и на каждом шагу вы встречаетесь с любовью к детям, к природе, к родине. Но эта лиричность — не сентиментальная чувствительность, она не слезлива; когда нужно, она выражает величие и решительность. У нее есть свои Неруды и Гавлички, а главное, у нее есть юмор, ей знакома улыбка, смех и ирония.

Чешское искусство никогда не было ни титаническим, ни эстетическим, ни «спасительским», ни идеалистическим. Оно реалистическое, потому что оно всегда было и остается народным. Его образы — это люди, какими они бывают в жизни: злые и добрые, хитрые и простодушные. А когда приходится плохо, наше искусство скорее смеется, чем плачет. Вспомните только Гашека и его Швейка! И мы любим кукол, стремимся через этот самый маленький мир сказать все о жизни — о том, как она прекрасна. Чешские кукольные фильмы лиричны, в них много юмора, они всегда реалистичны, в них нет натурализма. Наш первый фильм, «Шпаличек», говорит в духе народной песни о родном доме и родине. О радостной жизни среди людей и печальной судьбе «Соловей богдыхана».

«Байяя» — незатейливый, спокойный рассказ о верности родине и своему слову. «Старинные чешские сказания» повествуют об отечестве обретенном, утраченном, но потом снова завоеванном и освобожденном. Нет необходимости перечислять остальные, более мелкие работы; они поэтичны и юмористичны, как и все названное выше, — иногда в большей, иногда в меньшей степени.

У всех этих фильмов есть недостатки: иногда они недоработаны, иногда переработаны, в них много хорошего и плохого, но они имеют одну общую особенность, которой мы гордимся, — они стремятся быть чешскими.

«Иностр. лит.», 1955, № 5.

Йон Труйка

Движение — душа мультипликации

ЙОН ТРУЙКА — румынский режиссер рисованных фильмов, художник и сценарист. Родился в 1935 году. Окончил Институт изобразительных искусств в Бухаресте. С 1967 года работает на бухарестской мультипликационной студии «Анима-фильм» как художник-мультипликатор и декоратор. С 1968 года — режиссер.
Основные мультфильмы: «Дан-богатырь» (1968), «На стене» (1970), «Охота» (1971), «Карнавал» (1972, серебряная медаль в Венеции, премия Ассоциации кинематографистов Румынии (АЧИН) за изобразительное решение), «Зимний шепот», «Подарок» (1973), «Великое строение» (1974, премия АЧИН за лучший мультфильм года), «Гидальго» (1975, премия АЧИН за изобразительное решение), «Воздух» (1976), «Буря» (1977, главная премия Национального фестиваля короткометражных фильмов в Румынии), «Помни» (1978), «Маяк» (1979), «Счастливый принц», «Чудесная птица» (1980), «Круг», «Сумерки» (1981).

Графическая структура фильма, когда этот фильм не задается целью быть просто пересказом собственного сценария, каждый раз ставит перед мультипликатором ряд новых проблем.

Подготовка мультипликатора должна быть похожей на подготовку, к которой стремится синтетический театральный актер. Мультипликатор, предположив, что он хороший художник-рисовальщик, должен совместить наблюдение над действительным движением с изобретением движения, так как некоторые персонажи суть результат совмещения отдельных элементов, складывающихся в новую реальность и требующих, чтобы их движение было вымышленным.

Но мультипликация, сколь бы она ни была выразительной, становится бессмысленной и ненужной в фильме тогда, когда не выражает определенное содержание, мысль, характер. Отказ мультипликатора от шаблонов — это, может быть, труднейшее дело. Продумать, творчески реализовать движение — вот самое важное для мультипликатора.

Для успеха фильма мультипликатор должен быть внутренне близок автору. Никогда нельзя заставить мультипликатора хорошо работать над фильмом, рисунки которого, декорации или сюжет ничего не говорят ему.

Упрощения, которые появляются в период производства мультфильма, должны быть результатом художественного синтеза, а не случайным выходом из малейших затруднений.

В технике вырезок мультипликация должна отталкиваться от понимания того, что возможно, а что нет для используемого материала. Часто применяются решения-гибриды, которые без успеха имитируют рисованную мультипликацию. В каждом материале, используемом в мультипликации (дерево, камень, шерсть), нужно открыть его секретный язык, без которого нет ничего, кроме ненужного, беспорядочного движения элементов.

Как всякая творческая работа, профессия мультипликатора требует ученичества в течение всей жизни. Почувствовать и реализовать паузы в фильме — это, может быть, самое трудное дело. Тут нужен опыт, а главное, — талант. Мыслить мультипликацию как игру и постоянных и свободных форм, напоминающих поэтические структуры, — это, пожалуй, самое важное. Но «мыслить» нужно совмещать со «знать» и с непрерывным исканием. Спонтанный жест и тщательная, обдуманная отделка фильма — вот величие мультипликации, о которой я мечтаю.

Три главных способа усвоения науки и техники мультипликации — «открытие Америки», учение ремеслу и преобразование мультипликации в благородную и выдающуюся универсальную дисциплину — практически представляют три исторические фазы развития почти всех национальных школ мультипликации. Румынская мультипликация не исключение из правила.

После продолжительного и трудного начального периода пионеры мультипликации подготовили учеников, которые в свою очередь в настоящее время обучают представителей следующего поколения. Мы находимся сейчас на пороге третьей исторической фазы — начала организованного обучения мультипликации.

Как же научиться мультипликации? Прежде всего надо научиться технике терпения. Алексеев никогда бы не смог стать знаменитым во всем мире мультипликатором, при всем его таланте, если бы у него не было терпения «оживлять» одну за другой десятки, сотни тысяч игл...

Затем необходимо научиться точности и хирургической тонкости в работе с материалом, поднятой до уровня чуда; мы должны быть в состоянии разложить реальное движение на молекулы и восстановить его на основании других принципов, вернув движению его волнующую жизненность. Необходима и доля волшебства: запечатлеть в конкретных образах то, чего нельзя видеть, — человеческую душу, выразить ее посредством высшей школы жеста, о котором Шаляпин говорил как о движении души, а не только тела.

И наконец, необходимо знать как следует математику хорошо рассчитанной спонтанности, так как мультипликация — это единственный вид искусства, в котором спонтанность не может быть непосредственно реализована, она должна быть препарирована с таким мастерством, чтобы ее нельзя было отличить от подлинной.

«Бюл. АСИФА», 1972, № 2/3/4

Джон Хабли

Цель творчества

ДЖОН ХАБЛИ (1914—1977) — американский художник и режиссер рисованных фильмов. Окончил Школу графики в Лос-Анджелесе. С 1936 года работает мультипликатором у Диснея, участвует в создании фильмов «Белоснежка и семь гномов», «Пиноккио», «Фантазия», «Бэмби» и других. Постепенно среди художников назревает протест против конвейерной системы мультпроизводства, обезличивания творческой индивидуальности и стереотипности «диснеевского стиля». Джон Хабли участвует в знаменитой «забастовке художников» и уходит со студии Диснея. Демобилизовавшись в 1947 году из армии, вступает в творческую группу «ЮПА» («Юнайтед продакшн оф Америка»), работает над сериями фильмов с постоянными героями — мистером Магу и Джералдом Мак-Боинг-Боинг. В 1955 году вместе со своей женой Фейт создает собственную студию. С 1966 года в течение нескольких лет был президентом АСИФА.
Основные мультфильмы: «Робин Озорник» (1948), «Магическая случайность», «Медвежий регтайм» (1949), «Беспокойная гарантия» (1950), «Джералд Мак-Боинг-Боинг» (1951), «Рути-Тут-Тут» (1952), «Приключение звездочки», «Среда в Гарлеме» (1957, «Гран при» в Монтевидео), «Нежная игра» (1958, «Гран при» в Венеции и Монтевидео), «Лунная птица» (1960, премия «Оскар», «Гран при» в Венеции, «Гран при» жюри международной кинокритики в Аннеси, первый раз в Оберхаузене), «Дети солнца» (1961, приз за лучший детский фильм в Канне и Венеции), «О звездах и людях» (1962), «Дыра» (1963, премия «Оскар», «Гран при» в Венеции), «Шляпа» (1964), «Урбаниссимо», «Две мелодии таитянского джаза» (1966, премия «Оскар»), «Круиз», «Ветреный день» (1967, «Гран при» в Венеции), «О людях и демонах» (1969), «Яйца» (1970), «Кокабуди» (1973), «Прыжок в будущее» (1974).

В 30-е годы, когда я был еще школьником, мой отец занимался продажей автомобилей. Наша местная газета объявила конкурс рисунка, в котором принял участие и я. Жюри расщедрилось и присудило мне первый, двадцатипятидолларовый приз. Вне себя от радости я решил вступить в дело отца. Тогда, конечно, я еще не имел представления о трудностях торговых дел.

Главной трудностью были содержание и уход за автомобилями, и, думаю, что у нас в гараже как в капле воды отразились все бедствия, которые автомобильная индустрия обрушила на цивилизацию. Художественная моя карьера застопорилась, и свою юность я обречен был проводить с этими жестянками о четырех колесах.

Великая экономическая депрессия 30-х годов подорвала автомобильную торговлю в нашем городе. В результате, для продолжения образования я должен был переехать к дяде, удачливому страховому агенту в Лос-Анджелесе. Там я изучал искусство, психологию и социологию, а дядя все процветал и процветал, так как его контора была связана с большинством главных киностудий Голливуда. У него была тяжелая работа, и каждое его возвращение под вечер домой превращалось в свидание с бутылкой виски.

Уже к обеду ему было трудно видеть мир в правильном свете. Вообще, трудно видеть, как и переваривать ростбиф и шпинат вперемежку с идеями, которыми сыпал его юный племянник — студент. Человек действия, он огрызался и нападал сам, он спорил с апломбом, словно мистер Магу, красноречиво и упрямо.

Я энергично защищал «свободную душу художника» и право молодого индивидуума на самовыражение. Дядя видел жизнь как нечто управляемое. Я рассуждал о «тональностях», о задачах и героях. Он преклонялся перед собственностью и финансовой стабильностью. После обеда он уходил спать, но удавалось ли ему заснуть? Ведь я до глубокой ночи громко бренчал на банджо. Его упрямство и безрассудство все возрастали. В итоге я проиграл и мне пришлось уехать от него, но я поклялся, что со временем научусь бороться с подобной близорукой авторитарностью. Вскоре после этого я поступил к Диснею копировщиком фонов.

В середине 30-х годов студия Диснея была в расцвете: наступила весна мультипликационного звукового фильма. Яркая звезда Диснея и возрождение кинопромышленности вызвали огромный наплыв молодежи из художественных школ со всех концов страны. Я был в их числе. Новые люди смешались с опытными мультипликаторами; были организованы курсы и инструктаж по мультипликации, живописи, композиции, графике, движению и актерской игре.

В то время, когда была закончена «Белоснежка», группа молодежи, новички, настроенные чрезвычайно агрессивно, начали искать новые средства выражения; мы старались избегать формул и клише и стремились использовать некоторые из волнующих открытий современной парижской школы живописи.

Примерно тогда же (1937) американский архитектор Фрэнк Ллойд Райт посетил Советский Союз. Оттуда он привез копию понравившегося ему мультипликационного фильма. Эта короткометражка, «Сказка о царе Дурандае», была поставлена режиссером Ивановым-Вано, музыку написал Дмитрий Шостакович. Райт предложил показать этот фильм на студии Диснея. Уолт принял предложение без особого энтузиазма. Но наша молодежная группа была взволнована этим фильмом, современным подходом в нем к звуку и графике, и это было еще одним толчком к художественным переменам.

Стремление к переменам экономическим было также велико, и все это, вместе взятое, переполняло нас. Но началась забастовка, и она окончательно рассеяла атмосферу единения и энтузиазма, царившую до того на студии «Уолт Дисней продакшн».

В этот период я пришел к убеждению, что мультипликация должна быть индивидуальной формой художественной деятельности. Проблемы массовой продукции, присущие равно производству и автомобилей и фильмов, были слишком сложны и требовали слишком многого для их разрешения.

Исходная причина, как мне кажется, была одна. В чем цель создания художественного произведения? Деньги? Самовыражение? Проявление личного или общественного? И Форд и Дисней, очевидно, были движимы одними и теми же мотивами. То есть теми же, что и мой дядюшка. Поэтому я снова ушел.

Несколько лет спустя мне удалось поступить на работу в «ЮПА», где я сделал два короткометражных фильма из серии «Ворона и лисица». Я убедил Босустова, который в свою очередь убедил прокатчиков «Коламбиа пикчерз», в необходимости создания новых короткометражных фильмов с оригинальными персонажами. Наша просьба была удовлетворена. Я подружился с писателем Миллардом Кауфманом, и выяснилось, что мы оба любим медведей, а также тяготеем к конфликтам «отцов и детей». Это привело к созданию первого фильма с Магу, истории о том, как близорукий бизнесмен отправляется в поисках тихого отдыха в горы вместе со своим племянником — любителем игры на банджо. Мы назвали его Вальдо, предусмотрев, что, если Вальдо будет одет в шубу, его легко можно будет принять за медведя. Медведь и увлечение банджо — это были последние звенья, определившие сюжетную цепочку.

Фильм «Медвежий регтайм» был принят публикой и кинокомпанией «Коламбиа» с удовольствием, поэтому «ЮПА» была заказана серия фильмов с тем же персонажем.

Стало ясно, что главный интерес представляет не очередной стереотип мультипликационного персонажа-животного, а мистер Магу — средних лет мещанин со Среднего Запада. Мы чувствовали, что молодые американцы должны откликнуться на этот тип сухого, упрямого, всем мешающего своим авторитетом человека. Затем последовало еще несколько фильмов с Магу. Были поставлены также «Джеральд Мак-Боинг-Боинг», «Рути-Тут-Тут» и много других лент.

Вскоре, однако, наступил период маккартизма. Несмотря на то, что я владел 20 процентами капитала, президент и правление компании вынудили меня покинуть «ЮПА» за то, что я отказался сотрудничать с местными маккартистами.

Моя роль в «ЮПА» стала минимальной. Это был старый конфликт личных убеждений и воли с психологией собственности, все возвращалось на круги своя. Исполненный горечи, я снова ушел и основал студию, работу в которой посвятил новым ценностям — в их необходимости меня убедил печальный опыт искусства, находившегося на службе у денег.

Выпуск телевизионных коммерческих мультфильмов был необыкновенно прибыльным. Студия расширялась и, казалось бы, процветала, но появилась новая угроза со стороны голливудских реакционеров. Это совпало с моей женитьбой на Фейт Эллиотт и нашей совместной работой. Итак, я уехал из Лос-Анджелеса и создал студию в Нью-Йорке. Наша политика заключалась в том, что мы стремились вернуться к кино как личностной форме творчества, где ценности искусства доминировали бы над массовой продукцией.

В 1960 году мы придумали историю «Лунной птицы», озвучили ее голосами наших сыновей, Боб Кэннон и Эд Смит сделали великолепный мультипликат.

К 1962 году мы вместе с Харлоу Шепли, по его книге «О звездах и людях», запустили в производство большой фильм. В нем затрагивались проблемы места человека во Вселенной, взаимодействия времени и пространства, вещества и энергии. Мы чувствовали, что только мультипликации под силу создать визуальную модель абстрактных понятий.

В 1962 году наша студия занимала нижний этаж дома на Прибрежном проезде. Однажды утром прямо напротив моего окна появилась строительная бригада и начала бурить тротуар. День за днем они продолжали работу, до тех пор пока не достигли глубины 30 футов. Рев пневматических молотков заставил меня выйти на улицу, где я попытался заговорить с ремонтниками. Прошел месяц, и замысел будущего фильма зародился сам собой. Мы сняли фильм под названием «Дыра». За ним последовали

«Шляпа», «Круиз», «Урбаниссимо». Две наши дочери, Эмили и Джорджия, также включились в работу и привнесли в нее дух женственности, благодаря чему появился фильм «Ветреный день» — своеобразное путешествие в страну фантазии и реальности, которые как бы переплелись в детской игре. Это один из моих самых любимых фильмов.

Напряженно работая, мы ухитрялись выпускать каждый год по фильму. И сейчас нам хочется рассказать о будущем и о детях, о проблемах, достойных того, чтобы над ними поразмыслить.

Бюл. "Nous mêmes" Mamaia-70
Перевод *Е. Никиткиной*

После многих лет существования мультипликационного кино создатели рисованных фильмов стали повторяться и, естественно, интерес зрителей к этому виду искусства снизился. Отдельные достижения искусных графиков были восприняты, скорее, как исключение. Для того чтобы снова завоевать популярность, мультипликационное кино должно, видимо, вести борьбу в другом направлении, имеющем принципиальное значение. Мультипликаторы способны получить на экране изображение, которое не есть простое воспроизведение существующего. Благодаря выразительности рисунков и символов они могут воссоздать форму жизни, осуществить синтез более значительный, чем простое сложение частей. Именно в этом я вижу самое большое достоинство мультипликации, качество, которое с начала нашего века сразу же завоевало одобрение зрителей. Сейчас же мы наблюдаем заметное снижение уровня графической выразительности, актуальности сюжетов и значительности идей мультипликационных фильмов. Изменилась даже динамика движения, которая некогда помогла мультипликации обрести популярность. Безликая масса мультфильмов, заполняющих кино и особенно телеэкраны, предназначена лишь для развлечения.

Большинство лучших мастеров мультипликации чувствуют, что необходимо найти новые средства для выражения не только внешнего облика человека, но и более обобщенных сущностей человеческого существования. Было бы ошибкой считать, что будущее мультипликации состоит в эволюции графических стилей. Для того чтобы владеть интересом зрителя, мы, создатели мультфильмов, должны работать над воплощением идей и отношений, которые пока что невидимы и неслышимы. Речь идет о концепциях и реальностях, которые не могут быть сфотографированы, как, например, загрязнение воздушного пространства, невозможность духовного общения или магнитное поле Земли. Их существование невидимо, но они создают драматические отношения между людьми, которые живут в этой среде. В той же мере предметом изображения может стать внутренняя духовная жизнь человека, остающаяся невидимой для окружающих. Глубокое понимание этих физических или психических сил поможет найти активные формы визуального выражения, которые в огромной степени обогатят драматические (и графические) возможности мультипликации. Существует обширная зона, которую необходимо исследовать, — область истины и действительности, которую нельзя непосредственно сфотографировать камерой, но которую художник и драматург могут понять и использовать. Именно в ней источник новых открытий в мультипликационном кино.

Бюл. фестиваля Мамайя-68.
Специальный выпуск, подготовленный редакцией румынского киножурнала «Чинема».
Перевод *А. Брагинского*

Новый подход к созданию образа

Рассматривая мультипликационное искусство, я с надеждой ищу новых идей в процессе совершенствования определенных понятий. Особенно интересует меня вопрос создания образа. Употребляя этот термин, я имею в виду индивидуализированный человеческий образ в противоположность обобщениям комиксов, которые столь обычны в повседневной мультипликации. Обычно рисунки мультипликационных персонажей стилизуются и зачастую оторваны от действительности. Мы, художники-мультипликаторы, слишком часто удовлетворялись простотой комиксов не только в рисунках, но и в способах создания образа. Молодые художники теперь стремятся внести больше индивидуальности в рисунок.

Думается, что умение увидеть в людях черты мультипликационных характеров представляет собой очень актуальную и многообещающую возможность, которую следует целенаправленно использовать. Рисуя образ, художник-мультипликатор создает символ. Абстрагируясь от сложного объекта и очищая его, художник создает эквивалент писательского слова. Используя движение, он видоизменяет его, наделяет способностью динамического перевоплощения, что может усилить общую динамику содержания. Подобно тому как писатель выбирает слова, наиболее соответствующие цели высказывания, так и мы, художники, должны подбирать средства создания образа, которые стоят выше простых линейных карикатур.

Мы живем в эпоху техники, которая обезличивает и обесчеловечивает людей. Почему же должны мы довольствоваться этим же в нашем творчестве? Я предвижу создание образов, которые будут не поверхностным, физическим описанием человеческой внешности — выражения лица, движения, формы тела, — а драматическим выражением характера, скрытых чувств, страстей и мечтаний.

До сих пор подобные образы удавались немногим. Бржетислав Пояр в Национальном управлении кинематографии Канады создал фильм, в котором существует образ со своим «вторым я», помещенным внутри персонажа. При столкновении с разгневанным полицейским-регулировщиком этот «внутренний человек» реагирует поразному, что в свою очередь сказывается на поведении «внешнего человека». (Дисней создал нечто подобное в ранних короткометражных фильмах о Плуто, где добрые и злые начала в образах ангела и дьявола борются внутри мозга Плуто за осуществление контроля над его поступками.)

<...> Наша задача состоит в том, чтобы показать детям, как они взаимодействуют с общественной средой, чтобы воспитать в ребенке внутренние силы, которые потом станут основой его личности. В данное время мы имеем дело с серией «внутренних» образов, выявляющихся «внутри» характеров. Многообразие этих внутренних образов и то, что они взаимодействуют между собой, противостоя «действительным» событиям в жизни человека, объединяет видимые и невидимые стороны действительности.

Художники во всем мире начинают отбрасывать старый жанр «линейного образа», бытовавший в графике. Надеюсь, что мы сможем отбросить также и мультипликационное карикатурничание и выступить за гуманизацию и совершенствование человеческих возможностей и более глубокое выражение характера в мультипликационном искусстве.

«Бюл. АСИФА», 1973, № 1.

АМЕН ХАЙДАРОВ — советский режиссер рисованных фильмов, художник, сценарист. Заслуженный деятель искусств Казахской ССР. Зачинатель рисованного кино в Казахстане. Родился в 1923 году. В 1950 году окончил Алма-атинское художественное училище, в 1965 году — отделение художников-мультипликаторов ВГИКа (мастерская профессора И. Иванова-Вано). С 1966 года — художник, режиссер и художественный руководитель мультцеха киностудии «Казахфильм». Основные мультфильмы: «Почему у ласточки хвост рожками?» (1967, приз на Всесоюзном кинофестивале, приз в Нью-Йорке), «Аксак-Кулан» (1968), «Хвостик» (1969), «Прозрение» (1972), «Солнечный зайчик» (1975), «40 небылиц» (1979).

Амен Хайдаров

Становление казахской мультипликации

14 октября 1967 года на экраны страны вышел первый казахский мультипликационный рисованный фильм — «Почему у ласточки хвост рожками?».

Рождение новой ветви казахского искусства было отрадным явлением, и фильм сразу вызвал интерес требовательных зрителей. О дебюте казахских мультипликаторов писали республиканские газеты, а потом первая ласточка казахского мультикино получила дипломы и призы на зональных, всесоюзном и международном фестивалях.

В чем секрет успеха дебюта, родившегося, казалось бы, почти на пустом месте? Основная предпосылка его — зрелость всех видов казахского национального искусства, которые были истоком рождения новой музы.

Говоря о зрелости всех видов казахского искусства, я вспоминаю зарю рождения современной культуры, 20-е годы нынешнего века, когда возникал казахский театр, позднее — профессиональная музыка, еще позже — изобразительное искусство и кино.

Становление всех этих видов искусства было удивительным явлением в истории моего народа. Взрывная сила духовного роста была чудом века. Ведь духовная культура совершенствуется обычно медленнее, чем могут возникнуть новые города, промышленные центры. Может быть, этот взрыв

не так понятен моему ровеснику-европейцу, который получил в наследство высокоразвитую культуру своего народа.

Я родился и вырос в ауле, затерявшемся в бескрайних степях, где люди до революции жили укладом, сложившимся почти тысячу лет назад. Основным источником информации для них были путники, проезжавшие мимо их аулов. Мое первоначальное эстетическое формирование проходило под впечатлением от исполнения народными сказителями эпических и музыкальных произведений. Я помню зимние вечера в дедовском доме, куда собирались аульчане послушать жирчи (сказителя). Под собственный аккомпанемент на домбре он вдохновенно пел сказ, представляя в единственном числе всех действующих лиц народного произведения, передающегося из уст в уста не одну тысячу лет. То была история народа или трагедия влюбленных, героические подвиги батыров или сочинения степных дипломатов.

Сейчас, вспоминая это далекое прошлое, я не перестаю удивляться феноменальной памяти сказителей, сохранивших огромное духовное наследие народа, послужившее затем фундаментом для возникновения современного драматического, оперного и музыкального искусства.

Казахская мультипликация пошла по тому же пути, что и другие виды искусства. Источником для постановки первых фильмов послужил казахский национальный фольклор. Веками отточенная народная мудрость, яркие образы в увлекательных сюжетах сказок были почти готовыми сценариями для мультфильмов. Развитие мысли в фольклоре и мультипликации очень сходно: и там и тут сгущенная образность мышления, отсутствие натурализма, яркое выявление сути вещей, избавленное от бытописательства. Отсюда краткость изложения и концентрация мысли.

Чарующие достоинства фольклора и мультипликации заключены в насыщенности произведения фантазией, в свойстве увлекать наше воображение в придуманный мир.

Поэтому мы считаем, что у нас был великий сценарист — народ с его богатым фольклорным наследием.

Нам, художникам, необходимо было только приложить труд и умение мультипликаторов, чтобы обрела экранную жизнь фантазия безвестных авторов, чтобы персонажи, жившие веками в воображении сказителей и слушателей, обрели зримые формы и ожили.

Я до сих пор ярко ощущаю первое восприятие оживленного мною рисунка, когда я проходил стажировку на киностудии «Союзмультфильм» у режиссера Владимира Ивановича Полковникова. Это было ощущение чуда, дарованного природой человеку. Целый месяц я трудился над мультипликатом и фазовкой. Необходимо было заставить заговорить бегемота из фильма «Тараканище». Когда был отснят материал, вместе с другими работами группы в просмотровом зале показали и мою сцену. Незабываемое впечатление.

Потом, анализируя свои переживания, я понял, что всякому острому восприятию новизны сопутствует эмоциональный стресс. Это было подобно моему первому боевому крещению под Харьковом. После были еще более тяжелые бои, под Сталинградом, но к ним я уже был эмоционально подготовлен.

После окончания ВГИКа, в 1965 году я получил направление на киностудию «Казахфильм», где в штатном расписании не было художника мультипликационного кино и в плане студии, естественно, не предусматривался выпуск мультфильмов. Поэтому мне

пришлось работать первое время в объединении научно-популярных фильмов.

Уезжая в Москву на учебу, я мечтал получить возможность делать мультипликационные фильмы. Теперь же я оказался перед фактом, что мою вновь приобретенную специальность некуда применить. На студии не было для этого ни предусмотренных средств, ни производственной базы.

Когда я окончил ВГИК, мне было сорок два года. Не так-то легко мне было опровергнуть пословицу — «старую лошадь не научишь ходить иноходью». Теперь надо было опровергнуть пословицу «одна ласточка весны не делает». Именно в это время я вынашивал сценарий для мультфильма «Почему у ласточки хвост рожками?». Я представлял себя ласточкой, осмелившейся выступить против дракона. В сказке маленькая птичка победила, а как в жизни?

В жизни ласточке тоже повезло. На студию пришел новый директор — Камал Сейджанович Смаилов. Было решено пригласить художников для работы над фильмом, выделили комнату для группы, заказали столы-просветы для будущих мультипликаторов.

Первая мультгруппа состояла из художников, окончивших Алма-атинское художественное училище. Это были Э. Бейсеитов, Ф. Муканов, Г. Дусенко, Е. Султанбеков, Б. Калистратов. Все они взялись за работу с величайшим энтузиазмом. Учились одушевлять рисунки и в то же время давали полезный метраж для фильма. Музыка была написана казахским композитором Нургисой Тлендиевым. Прекрасная музыка помогала раскрывать образы в актерской игре персонажей, строить ритмический ряд фильма, достигать эмоционального накала движений и к тому же была очень мелодична. Нургиса вдохнул жизнь в фильм еще и как виртуозный исполнитель на домбре. Домбра несла основную нагрузку, вырисовывая образ ласточки, и этот древний инструмент с достоинством солировал в симфоническом оркестре.

Сделав первый шаг, надо было определить путь, по которому идти дальше. Основной трудностью для коллектива было приобретение профессиональной культуры. Надо было растить кадры не только мультипликаторов, декораторов, но и режиссеров, художников-постановщиков, создать актив постоянных сценаристов. Своей школы у нас не было.

Но мультипликация — не только продукт производства, но и искусство, отражающее общественные интересы.

Если смотреть на наше творчество как на одно из ответвлений казахского национального искусства, то задача становится более сложной. Если исходить из определения, что мультипликация — это вид искусства, имеющий «равные права» с другими видами искусств, мы придем к выводу, что и мультипликация должна взять на вооружение все возможные в нем жанры. Но можно ли говорить о многообразии жанров, имея в плане всего один фильм в год? Ведь одно дерево — не лес.

Кроме разнообразия жанров есть и широчайшие тематические просторы, которые тоже надо охватить.

Таким образом, ласточка прорубила окно в мир мультипликации, и перед нами раскрылась беспредельность проблем этого манящего мира.

Проблема номер один, которую надо было решать безотлагательно, — это кадровая проблема. Мы стали ежегодно посылать во ВГИК молодежь, окончившую Алма-атинское художественное училище. Параллельно с этим возлагали надежды на своих воспитанников. Наиболее одаренных мультипликаторов стали выдвигать на режиссерскую работу. В результате предпринятых усилий сегодня мы имеем группу хорошо подготовленных режиссеров. Среди созданных ими фильмов есть рисованные, кукольные, сделанные в технике плоских марионеток. Каждый дебютант пробует себя в разных жанрах, работает, ориентируясь не только на детскую, но и на взрослую аудиторию.

Назову несколько удачных работ: кукольный фильм «Космические приключения Джина» — сценарист Серик Райбаев, режиссер Гани Кистауов, художник Арсен Бейсембинов; «Золотая бита»— сценарист и режиссер Болат Омаров, художник Мади Меркасимов; рисованный фильм «Волшебная свирель»—сценарист Роза Хуснутдинова, режиссер и художник-постановщик Жакен Даненов.

Все эти фильмы отмечены профессионализмом, индивидуальностью и в то же время являются глубоко национальными произведениями.

Кроме этих режиссеров, создавших уже по нескольку фильмов, хочется сказать еще о двух молодых постановщиках. Это Ерсаин Абдрахманов и Аманжол Абилкасимов. Первый заявил себя сатирическим фильмом «Изобретатели». Современная взрослая тема для нас нова. Мы сделали всего несколько таких фильмов, пытаясь отойти от фольклора и детской темы.

Аманжол Абилкасимов, сделав фильм «Как считает машина», открыл для нас новый художественно-познавательный жанр. В век научно-технического прогресса этот жанр, пожалуй, один из самых современных и действенных.

Сегодня, мысленно охватывая прошедшие годы, можно сказать, что «Ласточка» стала предвестником весны казахской мультипликации. За это время сделано около сорока фильмов, творчески вырос и окреп коллектив мультгруппы — коллектив дружный, работоспособный, стремящийся к совершенствованию профессионального мастерства.

У нас проводятся месячные курсы по повышению квалификации художников-мультипликаторов. Мы стремимся обогатить свои профессиональные познания, поддерживая постоянные контакты с коллегами из других киностудий.

Нашему коллективу посчастливилось в 1976 году принимать гостей со всего мира, которые собрались в Алма-Ате по приглашению Союза кинематографистов СССР и АСИФА на международный симпозиум по вопросам развития мультипликации стран Азии, Африки и Латинской Америки. К нам приехали коллеги из 25 стран и из 11 республик Советского Союза.

Эта наполненная яркими впечатлениями неделя была знаменательным событием для наших мультипликаторов. Они смотрели фильмы, привезенные со всех континентов мира, беседовали с их создателями. На симпозиуме царил дух дружбы, атмосфера интернационализма.

Мультипликация как современная эстетическая форма мышления опирается на все виды искусства, на литературу и на технический уровень развития той или иной страны. Настанет день, когда изменится уровень трудоемкости в производстве мультфильма, сократится расстояние, отделяющее творческий замысел от воплощения его на экране. А художник освободится от изнурительного труда, чтобы полнее отдаться творческому деянию.

ДЖОН ХАЛАС — английский график и режиссер рисованных фильмов, продюсер. Президент Международной ассоциации мультипликационного кино (АСИФА). Автор нескольких книг о мультипликации.

Родился в 1912 году в Будапеште. После обучения изобразительному искусству в Будапеште и Париже был в течение четырех лет ассистентом у режиссера Георга Пала на съемках мультипликационных фильмов.

В 1936 году переехал в Англию, где вместе со своей женой Джой Батчелор основал в 1940 году студию рисованных фильмов. Начинал с выпуска заказных рекламных и учебных картин, главным образом для телевидения. Затем все чаще обращается к художественной мультипликации.

Основные мультфильмы: «Скотный двор» (1954, первый английский полнометражный рисованный фильм), «Сова и кошечка» (стереоскопический, 1955), «История кино» (1956), «Мир маленького Ига» (1957), «Воспитанная обезьяна», «Дерзкий матадор» (195В), «Помешанный», «Искусство для искусства» (1960), «Автомания 2000» (1961, серебряная медаль на Международном кинофестивале в Москве, премии в Локарно, Оберхаузене), «Гамильтон — музыкальный слон» (1963), «Топор и лампа», «Вдова и поросенок» (1964), «Птицы, пчелы и аисты» (1965, премия «Серебряный пеликан» в Мамайе), «Музыкальная академия», «Воспоминания профессора Йа-Йа» (1966), «Додо — дитя другого мира», «Отец, дорогой отец», «Вопрос Барнабы» (1967, премия в Венеции), «Большие и маленькие» (1969), «Симфонический оркестр Хаффнунга» (премия в Эдинбурге и Корке), «Дети и машины» (1970), «Семья Адамс» (1974), «Граф Монте-Кристо» (1975), «Космический век», «Рождественский мир», «Осел и палка» (1976), «Три мушкетера» (1977), «Автострада» (1979), «Дилемма» (1980, кор.), «Тяжелый металл» (1981).

Джон Халас

Мультфильм и время

...Современная публика подготовлена к восприятию мультфильма без исполнителей-звезд. Это основное отличие от аудитории прошлых лет, когда зрители чувствовали себя обманутыми, если им не показывали Микки Мауса, Дональда или Багс Банни. Освободившись от концепции «звезд», мультипликация может теперь утвердиться как самостоятельная форма искусства более чем когда-либо. Поэтому можно надеяться, что она найдет новые формы выразительности, которые будут ближе к эмоциональным и интеллектуальным требованиям современной аудитории, чем мультипликация диснеевского стиля. Очевидно, что поиски изобразительной стилистики сейчас наиболее интересны, и думаю, аудитория 1967 года хорошо принимала прежде всего визуальный символизм и абстрактный визуальный юмор, который еще несколько лет назад казался монополией немногих авангардистов. <...> Знаменательно, что на трех фестивалях этого года все фильмы, построенные по классическим драматургическим канонам, потерпели полный провал. Фактически большинство зрителей отвернулось от «сюжетности».

После Диснея (Британский номер «Бюл. АСИФА», 1968, февр.)

Американский мультфильм еще по-прежнему основывается в значительной степени на литературной базе, на употреблении диалога и в меньшей степени — на образном, пластическом видении. С другой стороны, мера в движении, умение передавать определенную идею, кажется, более удаются художникам Восточной, а не Западной Европы. Мультипликационный фильм Центральной и Восточной Европы старается сочетать глубокие человеческие проблемы с психологическим анализом. <...> Фильмы из Югославии, Польши, Чехословакии более смелы по изобразительному решению, более современны, чем фильмы Италии, Америки, Англии или Франции. <...> Мультипликация подвергается революционным изменениям в смысле техническом и стилистическом, в чем она давно нуждается. И все же реальная основа мультипликации не должна быть упущена. Она остается все та же, как и во времена зарождения, — это идея. Без нее мультипликация, как и любой другой вид изобразительного искусства, не может существовать.

Мультипликация — новые успехи («Бюл. АСИФА», 1970, № 1/2)

...Преподаватели хорошо знакомы с преимуществом некоторых технических средств, как, например, изображения, реализованные на большой скорости, с замедляющимися задержками, кинематография Х-лучей и фильмы, осуществленные при помощи электронного микроскопа. Все это играет значительную роль в научных наблюдениях и исследованиях. Все же новички в этой области мало знакомы с мультипликационным фильмом как средством обучения. Мультфильм показал себя очень полезным в таких областях, куда нельзя проникнуть с обычным фотоаппаратом. Только с помощью мультипликации можно объяснить многие абстрактные понятия, недоступные линзам обыкновенного аппарата. <...> Постановщик мультфильмов, свыкшийся с традиционными методами, должен научиться совсем новым средствам выражения, для того чтобы овладеть новым типом мышления. Это создаст условия для сочетания таланта ученых с талантом художников и воспитателей.

Мультипликация в научном преподавании («Бюл. АСИФА», 1971, № 3)

...Является ли мультипликация формой искусства? С момента изобретения кинематографии этот вопрос неоднократно дискутировался и аргументировался. Многие из нас считают, что этот факт не подлежит сомнению. <...> Рисунок в движении (мультипликация) подчинен течению времени и находится в постоянной зависимости от кинетических принципов движения. Поэтому рисунок в движении оценивается в мультипликации, скорее, в его промежуточном положении, чем в статическом. Действительно, он теряет свою индивидуальность как статическая форма искусства, передвигаясь во времени и пространстве. Статический рисунок не может делать то, что делает рисунок в движении, а именно трансформироваться, то есть трансформировать себя в постоянно изменяющееся продолжение (метаморфозы). Время превращается для мультипликатора в основной существенный фактор для исследования пространства и ритма. Когда этого удается достичь, это превращается в настоящее искусство. <...> Кинематографические школы, колледжи, университеты должны взять на себя задачу донести до будущего поколения художников восприятие искусства мультипликации как наиболее совре-

менной, всеохватывающей формы искусства.

Мультипликация — искусство
в полном смысле этого слова
(из письма № 5 президента АСИФА)

Пора использовать огромные преимущества, предоставленные мультипликации развитием техники в форме электронно-создаваемой мультипликации, а может быть, и повсеместно их применять. Новый язык должен быть изучен, и аниматоры должны смело обращаться с электронным карандашом. По-видимому, именно этот инструмент вдохнет жизнь в механическую безжизненность мультипликационных кадров, нарисованных от руки, придаст им высокое качество.

Мультипликационное искусство
завтрашнего дня
(«Бюл. АСИФА», 1975, № 1)

За последние годы мультипликационные фильмы превратились в важное средство выражения — стали новой формой искусства в современном обществе. В качестве таковой мультипликационное искусство следует рассматривать в одном ряду с фильмами, в которых снимаются актеры, с литературой, музыкой, балетом и искусством ваяния. К сожалению, большинство правительственных организаций и ведомств во многих странах, кино- и телепромышленность и пресса отдельных стран не распознали еще возможностей, заложенных в мультипликационном киноискусстве, и считают мультфильмы средством выражения для подростков. Это положение дел можно и следует изменить и исправить. Мы должны доказать, что мультипликационное киноискусство является не только полезным средством выражения в развлекательной и рекламной областях, но может также внести вклад в распознание и изучение важных человеческих и общественных проблем. Оно может использоваться в области образования и воспитания молодого поколения, оно может с успехом применяться при обучении взрослых. Оно может быть использовано при изучении экономических условий и при выяснении способов решения экономических проблем. Оно может придать ясность научно-технической информации и пониманию структуры общественного механизма. Если искусству мультипликационного кино будут обеспечены необходимые возможности, оно может быть поставлено на службу человечеству на значительно более широкой основе, нежели до сих пор.

Манифест искусства
мультипликационного кино
(«Бюл. АСИФА», 1976, № 1)

С того самого момента, как началось усиленное развитие техники компьютерной мультипликации, искусство мультипликационного кино перестало быть таким, каким оно было до последнего времени. С тех пор как Лен Лай и Норман Мак-Ларен начали рисовать непосредственно на пленке, исключив фотоаппарат из самого процесса создания фильма, были сделаны попытки разработать систему, с помощью которой можно было бы обеспечить достижение такого же направленного изображения, но без его графических недостатков. Оба, Лен Лай и Норман Мак-Ларен, считали, что они полностью исчерпали возможности своей техники. Лен Лай обратился к другой области мобильного искусства — к кинематике, а Мак-Ларен продолжил свои эксперименты с художественными фильмами. Использование новой компьютерной техники при создании мультипликационных фильмов, вероятно, обеспечит дальнейшее развитие абстрактной мультипликации и даст надежду, что будут разрешены многие проблемы фигуративной мультипликации. Более того, применение компьютеров в мультипликации расширит эксперименты в этом виде искусства, а новые методы обойдутся даже дешевле, чем традиционные способы производства мультфильмов. Самый серьезный вклад ЭВМ в мультипликацию заключается в том, что с помощью компьютера можно будет выполнять трудные, недоступные ранее, постоянно повторяющиеся стадии работы на очень больших скоростях.

Компьютерная мультипликация
(«Бюл. АСИФА», 1976, № 3)

В настоящее время мы констатируем, что, хотя диапазон использования мультипликации значительно расширился, она все еще не используется в должной мере. К ней прибегают главным образом в коммерческих целях на Западе и как к зрелищу для детей — на Востоке. Этого мало.

Мультипликация, ее сегодняшний
диапазон («Анимафильм», 1978, № 1)

ФЕДОР ХИТРУК — советский художник, режиссер рисованных фильмов, народный артист РСФСР. Вице-президент АСИФА. Родился в 1917 году. В 1936 году окончил художественный техникум, а затем институт повышения квалификации художников-иллюстраторов. С 1937 года работает художником-мультипликатором на студии «Союзмультфильм». В послевоенные годы Ф. Хитрук — один из ведущих художников-мультипликаторов студии, участвовавший в создании около двухсот фильмов, в том числе таких известных, как «Заколдованный мальчик» А. Снежко-Блоцкой и В. Полковникова, «Снежная королева» Л. Атаманова, «Петя и Красная Шапочка» Е. Райковского и Б. Степанцева, и других. С 1961 года — режиссер рисованных фильмов.

Основные мультфильмы: «История одного преступления» (1962, первая премия на Всесоюзном фестивале, «Гран при» в Сан-Франциско), «Топтыжка» (1964), «Каникулы Бонифация» (1965, первая премия на Всесоюзном фестивале, «Гран при» в Мамайе), «Человек в рамке» (1966), «Отелло-67» (1967), «Фильм, фильм, фильм!» (1968, «Серебряный праксиноскоп» на международном фестивале в Нью-Йорке), «Винни-Пух» (1969—1972), «Юноша Фридрих Энгельс» (1970, совместно с В. Курчевским, Катей и Клаусом Георги; «Гран при» в Лейпциге), «Остров» (1973, премия на Всесоюзном фестивале, «Гран при» в Канне и Кракове), «Дарю тебе звезду» (1974, первая премия на Всесоюзном фестивале, специальный приз жюри в Канне), «Икар и мудрецы» (1976, специальный приз в Лейпциге), «Олимпионики» (1982).

Лауреат Государственных премий СССР и Государственной премии ГДР.

Федор Хитрук

Разговор о профессии

Мое первое потрясение от встречи с мультипликацией произошло в 1934 году.

Мне было семнадцать лет, когда я впервые увидел рисованные фильмы Уолта Диснея, показанные на Первом московском международном кинофестивале, — «Микки-дирижер», «Три поросенка» и «Забавные пингвины». Разумеется, и до этого мне не раз доводилось видеть мультфильмы, наши и зарубежные, но я их в ту пору воспринимал, скорее, как ловкий фокус. А этот просмотр буквально потряс меня — на экране было что-то немыслимое, непредставимое! К тому, что рисунок может двигаться на экране, я уже более или менее привык. Но то, что фильмы заставили меня забыть об этом, перенесли в мир новых образов, таких фантастичных и при этом удивительно узнаваемых, невероятно смешных — а смеяться можно только над тем, что знакомо, к чему имеешь определенную позицию, свое отношение, — больше всего потрясло меня.

Не стану кривить душой, утверждать, что тот просмотр определил мое призвание. В тот момент я совсем не помышлял о мультипликации как о своей будущей профессии. Я уже учился в художественном училище и мечтал работать в книжной графике. Но чувство, которое я испытал во

время просмотра, несомненно, отложилось в памяти и потом, спустя три года, оказалось решающим в выборе профессии.

В 1937 году, пройдя творческий конкурс, я был принят стажером-мультипликатором на студию «Союзмультфильм». Работа мультипликатора очень специфична — ведь он должен обладать довольно редким качеством — развитым пластическим воображением, умением зримо представить себе персонаж в любом, самом необычном ракурсе. И это только первое из условий.

Учился я на практике, наблюдая за работой наших лучших мультипликаторов: Бориса Дежкина, Фаины Епифановой, Бориса Титова и многих других. Но прошло несколько трудных лет, полных отчаяния и разочарований, прежде чем я с полным правом стал называть себя художником-одушевителем.

Чем больше я работал, тем больше понимал, насколько сложна и многообразна профессия одушевителя. Мультипликатор не только должен уметь хорошо и быстро рисовать, он должен также обладать слухом, потому что мы работаем с музыкой и под музыку, у него должно быть развито чувство ритма, наконец, он должен обладать уникальным свойством — держать в воображении то движение, которое решает, так как увидеть его на экране сможет намного позже самого процесса, когда компоновки будут сфазованы и сняты.

Мультипликатор, пока он работает над сценой, все время должен чувствовать ее протяженность, последовательность, ритм, видеть ее своим внутренним зрением. Он должен быть актером... От него требуются и многие другие качества. Если говорят, что мультипликация — искусство синтетическое, то в такой же мере можно сказать, что профессия мультипликатора — одна из самых синтетических профессий, включающая в себя многие виды художественного творчества.

Многому мы научились на фильмах Диснея, потому что школа классической анимации, как сейчас принято выражаться, наилучшим образом выражена в его полнометражных фильмах «Белоснежка и семь гномов», «Бэмби» (на мой взгляд, вершина искусства рисованного фильма), «Пиноккио» и ряде других. Мы разбирали эти фильмы буквально по косточкам — кадрик за кадриком, каждую сцену, каждый эпизод.

В начале 1940 года меня пригласил в Ереван режиссер Лев Атаманов, с которым мы впоследствии много работали вместе в Москве. Собственно, пригласили-то не меня, а других, более опытных мультипликаторов — Бориса Титова, Григория Козлова, — а они уже потащили за собой и меня. В Ереване мы работали над первым армянским полнометражным мультфильмом «Волшебный ковер». Работали с увлечением больше года и в мае 1941 года, веселые и счастливые, возвратились в Москву.

И тут война... Запомнились первые тревожные дни. Помню, как напряглась вся студия, как все на ходу перестраивались — другие мысли и другие темы овладевали нами. В этом состоянии внутренней мобилизованности мы скорее почувствовали, чем осознали необходимость создания коротких, действенных, бьющих сюжетов, сатирических плакатов. Мы с Дежкиным тоже взялись за публицистический киноплакат. Работали как одержимые — без сценария, без раскадровки... Во время воздушных налетов натягивали самодельные шлемы, взбирались на крышу студии и сбрасывали оттуда зажигательные бомбы... А после отбоя сразу же приступали к работе, часто и ночуя на студии...

Но наш сюжет так и не удалось закончить. Меня призвали в армию. Был курсантом пехотного училища, командиром взвода, потом — военным переводчиком в 17-й воздушной армии. Вместе с частями 3-го Украинского фронта прошел всю войну до Вены.

Кончилась война. Возвратился в Москву и уже намеревался вернуться на родную студию, но меня неожиданно командировали в Берлин военным переводчиком. Там я прослужил еще два года. И только 10 ноября 1947 года, ровно через десять лет после моего поступления на студию, я вновь переступил порог «Союзмультфильма», вернулся к своей прежней профессии художника-мультипликатора, которую, не успев еще как следует освоить, уже успел позабыть. Все приходилось начинать сначала.

Мне еще повезло. Я попал в группу к Борису Дежкину. По старой памяти он мне с ходу поручил производственную сцену из нового фильма. Сцена не клеилась. А сроки между тем надвигались, нависали надо мной дамокловым мечом. Чем больше я нервничал, тем хуже у меня получалось. Я уж начал было подумывать — а не подыскать ли мне другую работу (все-таки профессия переводчика у меня была), но оторваться от мультипликации не мог, это уже вросло в меня. Спасибо Дежкину — он отлично понимал мое состояние, мои муки и сомнения и очень тактично направлял меня. Трудное это время я все же пережил.

В фильме «Серая шейка» режиссеров Л. Амальрика и В. Полковникова мне поручили сцену — целую роль лисы, на определенном отрезке конечно, потому что в каждом фильме одну и ту же роль играют обычно несколько мультипликаторов. В этом тоже особенность нашей профессии. Образ один, и проходить он должен в одном ключе, в едином актерском решении через весь фильм, а решают его разные актеры-одушевители, и у каждого свой почерк, свои особенности... Трудно, скажем, представить, чтобы в театре роль Гамлета исполняли сразу пять актеров, хотя, я слышал, поляки поставили такой спектакль. Но это, скорее, исключение, а у нас это уже правило.

Самое трудное для меня, как, впрочем, и для любого мультипликатора, — это войти в образ. Движением к тому времени я уже более или менее овладел. Как двигается лиса, как она может двигаться в предлагаемых обстоятельствах — я уже представлял, а вот войти в образ, почувствовать характер и состояние персонажа именно в данной конкретной ситуации было самое трудное и, наверное, самое интересное для меня. Думаю, это и составляет суть работы мультипликатора: он перевоплощается дважды — сам перевоплощается в типаж, которого играет, и уже через этот типаж — в характер, в образ, заданный сценарием.

Здесь следует кое-что уточнить. Не мультипликатор придумывает образ — он создается драматургом, сценаристом и разрабатывается художником-постановщиком, который находит ему конкретный графический облик, называемый типажом. И актерская задача уже формулируется в режиссерском сценарии, а задача мультипликатора — воплотить этот образ в эмоциональном движении.

Поучительным было для меня и участие в фильмах Мстислава Пащенко — замечательного режиссера, человека удивительного жизнелюбия. Впервые, помнится, я попал к нему на фильм «Когда зажигаются елки». Дали мне роль Снеговика. Сцена была сравнительно большая — секунд на двадцать, а роль состояла из одной реплики, одного монолога. В этом была сложность и увлекательность работы — Снеговик не имел партнеров, не было у него контакта и с другими персонажами, а главное, не было у него и действия — он только стоял и говорил. В рисованном фильме работа начинается с записи реплик героев. Реплики Снеговика записывал замечательный актер Володин, и записывал он их так образно и сочно, что я легко представил себе и жесты и поведение героя. Но моя задача не ограничивалась, естественно, тем, чтобы Снеговик двигал губами и размахивал руками синхронно с фонограммой. Необходимо было найти рисунок поведения героя, как-то обыграть сцену, и вот тут я впервые понял, что профессия мультипликатора включает в себя и определенную режиссерскую работу: ведь я же играю не сам, а при помощи нарисованного персонажа и потому должен разыгрывать мизансцену, должен как-то регулировать действие внутри данной сцены.

У Пащенко было одно удивительное качество — он никогда никого не поучал и ничего не навязывал. В этом смысле он был просто идеальный педагог. Он совершенно точно знал, чего он хочет от мультипликатора, но всегда предоставлял ему возможность раскрыться, самому решить свою идею, и, если эта идея вписывалась в общий план, отвечала его сверхзадаче, он охотно принимал предложение и давал мультипликатору авторские полномочия — качество, между прочим, довольно редкое и потому особенно ценное в режиссуре.

Одна из самых сложных работ выдалась у меня в фильме Льва Атаманова «Снежная королева». Здесь мне крупно повезло. Обычно мультипликатор играет не персонаж, а сцену и все, что работает в этой сцене. А в «Снежной королеве» мне была поручена роль, и я ее играл от начала и до конца на протяжении всего фильма — это роль Оле Лукойе, сказочного гнома, которого режиссер ввел в сказку Андерсена в качестве рассказчика.

Великолепно был найден типаж художником Л. Шварцманом. Вместе с режиссером и художником мы очень подробно оговаривали биографию этого персонажа. А воплощение образа, как всегда, началось с голосовой записи. Озвучивал Оле Лукойе известный актер МХАТ Владимир Грибков. Он настолько тонко и точно разработал голосовую партию, что дальнейшая работа над ролью доставила мне истинное удовольствие. По ходу работы возникали какие-то совершенно новые задачи, с которыми я раньше никогда не сталкивался, например, поиски тончайших нюансов психологического состояния героя.

В «Снежной королеве» я играл еще одну роль — образ самой королевы. Переключение с подвижного, экспансивного гномика на холодную волшебницу очень помогало мне в работе. Снежная королева была величественна и неподвижна, ее эмоции можно было выразить минимальными средствами: движением бровей, расширением глаз, излучающих ледянящий свет...

Рассказать о всех ролях, которые мне пришлось сыграть, нет никакой возможности — их более двухсот. Я принимал участие в создании 120 фильмов и могу сказать, что это была прекрасная школа актерской игры. Мы все учились у режиссеров, у своих же товарищей мультипликаторов, учились на собственных сценах, а чаще всего — на своих ошибках... И этот опыт, неоценимый опыт художника-мультипликатора, очень помог мне, когда я решил обратиться к режиссуре. Произошло это в конце 1961 года.

Меня часто спрашивают, почему я так поздно стал режиссером. Действительно, сорок четыре года — возраст не совсем подходящий для режиссерского дебюта. Здесь я должен уточ-

нить: никто меня особенно в режиссуру не тянул, но никто и не преграждал мне туда дорогу. Просто я очень любил и люблю профессию мультипликатора и сейчас, уже будучи режиссером со стажем, стараюсь не потерять своей прежней квалификации. Если бы эта профессия не была столь изнурительной, требующей от человека огромных усилий, причем не только душевных, но и чисто физических — к концу работы над сценой чувствуешь себя совершенно опустошенным, потому что вкладываешь в персонаж всю душу, — я бы хотел совмещать ее с режиссурой.

Но пришло время, когда я почувствовал, что хочу и могу стать режиссером — мне было что сказать, накопились свои идеи, которые я не мог реализовать как мультипликатор. Тема моего первого фильма, «История одного преступления», особенности режиссерского решения были выношены мною за многие предшествующие годы. В какой-то степени этот фильм даже автобиографичен. Я невольно оказался в положении героя фильма — счетного работника Мамина. Идея, которую я предложил сценарному отделу, была сразу принята и одобрена, но сценария у меня, по существу, не было, имелись только наброски, черновые наметки сценария. Опытному драматургу Михаилу Вольпину предложили написать сценарий, что он с удовольствием и сделал.

Начинать мне было нелегко. Не только я, но и практически все члены нашей съемочной группы были дебютантами. Дебютировал художник Сергей Алимов — недавний выпускник ВГИКа, дебютировали оператор, молодые мультипликаторы, только что окончившие курсы. В общем, весь наш небольшой, но дружный коллектив, можно сказать, пускался в первое самостоятельное плавание. Все мы были на равных.

У меня, правда, был некоторый опыт режиссуры, приобретенный за время работы мультипликатором, но очень окоро я убедился, что режиссура — качественно иная профессия и круг обязанностей режиссера гораздо шире и специфичнее. Тут надо быть не только художником-актером, но и организатором, руководителем целой группы, а это совсем не просто.

Трудность заключалась и в том, что у нас в картине не было традиционной сказочной условности, на которую привыкла опираться наша мультипликация и которая являлась ее главной выразительной силой. Тем не менее мы стремились использовать преимущества языка именно этого вида искусства. Думается, в какой-то степени это нам удалось.

Прошло уже более двадцати лет с тех пор, и теперь я со всей определенностью могу утверждать: никогда впоследствии, к сожалению, не было в нашей группе таких ожесточенных споров, но и такой сплоченности, такого единодушия в работе над фильмом — ведь каждый стремился вложить в картину что-то свое, личное, выношенное.

После большого успеха фильма нам советовали продолжить работу, придумать новые приключения с героем «Истории», иначе говоря, сделать сериал. Но нас эта идея не увлекала. А кроме того, в мультипликации было столько неизведанного, столько интересного, что мы твердо решили продолжить эксперимент, сделать что-нибудь принципиально иное — совсем в другой тематике, в другом изобразительном ключе и, конечно же, в другом жанре.

Еще в юности одним из самых любимых мною художников был Евгений Чарушин. Задумываясь над новой темой, я невольно возвращался к его рисункам — страшно хотелось использовать эту удивительную стилистику в

мультсказке — Чарушин был поразительным сказочником в книжной графике. Но в то же время я сознавал, что воссоздать на экране неповторимое обаяние чарушинской манеры, его своеобразной техники невероятно трудно: целлулоидная техника связана с жестким контурным рисунком, а как раз линейный контур в иллюстрациях художника обычно отсутствует. Чарушин предпочитал работать цветным пятном — сочным, фактурным, насыщенным. Но как воспроизвести подобный рисунок в десятках тысяч заготовок?

Соблазн был велик, и мы решили попробовать.

У меня был сценарий, не ахти, конечно, какой, написанный для учебного фильма, — незамысловатая история о медвежонке Топтыжке. Он вполне подходил для осуществления технологического эксперимента. Мне казалось, что жесткая контурная линия разрушает поэтику сказки, делает ее образы слишком конкретными и в результате пропадает самое главное — таинственность, загадочность, присущая именно русской народной сказке. Поэтому мы обратились к технике плоских перекладок и бумажных марионеток, позволяющей сохранить богатую фактуру изображения. Так родился фильм «Топтыжка». Это, пожалуй, единственная картина, о которой я могу с уверенностью сказать, что получилось именно то, что мы задумали. Наш фильм открывал какие-то новые пути использования лучших традиций книжной графики в мультипликационном фильме.

Потом мне случайно попался сценарий, написанный по мотивам сказки чешского писателя Милоша Мацуорека «Бонифаций и его родственники». С первых же фраз меня захватили дух, атмосфера сказки, образ тихого, застенчивого, доброго льва Бонифация, вынужденного в цирке изображать из себя свирепого хищника. Такая служба не казалась ему приятной — в душе он очень тосковал по Африке, где жила его бабушка. За этой бесхитростной историей скрывалась глубокая мысль о предназначении художника, о радости творчества, о взаимоотношениях артиста и публики...

Если между моими первыми фильмами были значительные перерывы — за пять лет я снял всего три картины, — то уже следующий фильм, «Человек в рамке», мы начали еще до завершения «Бонифация». Идея этого фильма вызревала как-то исподволь и давно. Проявилась она, как и в «Топтыжке», с приема, зрительного образа. Так бывает. Находится зрительный образ, потом он обрастает сюжетом... Мне кажется, я нашел удачный образ: по мере того как развивалась судьба героя, человека трусливого и ограниченного, страшно берегущего свою репутацию, боящегося ступить за рамки положенного, рамка становилась все толще и солиднее. Человек не рос — разрасталась сама рама, пока полностью не скрыла за собой его личность...

Это была самая трудная и самая серьезная работа из всего, что я делал до сих пор, и, пожалуй, самая необычная. Моя тема больше выражена в таких фильмах, как «Топтыжка», «Каникулы Бонифация», «Винни Пух». Но я чувствовал в себе потребность создания такого фильма, в котором мысль была бы выражена минимальными средствами через какой-то один, но сильный образ-символ.

Работать с символами сложно, здесь надо быть очень точным в выборе средств. Вся образная система картины была подчинена раскрытию серьезной социальной идеи. Это фильм о нравственном долге, о совести, об ответственности человека перед обществом и о способности принять на себя

эту ответственность. Фильм о том, как из трусости, карьеризма постепенно вырастает подлость, приводящая человека к духовной гибели.

Следующую работу, «Фильм, фильм, фильм!», мы начали снимать в несколько измененном составе. Художником-постановщиком был Владимир Зуйков, до этого не работавший в мультипликации. Прежде чем приступить к работе, мы потренировались с ним, сделали небольшую заставку для игровой кинокомедии Эльдара Рязанова «Зигзаг удачи». Это нам очень пригодилось. Работая на «Мосфильме», мы ближе познакомились с различными этапами создания фильма, подсмотрели ряд специфических деталей, которые были впоследствии реализованы в новом фильме. Но сама идея картины возникла значительно раньше, и я ее держал, как говорится, в загашнике. Интересны обстоятельства ее рождения. Режиссер С. Ростоцкий заказал нам как-то титры к одному из своих фильмов. Пока шли титры, перечислялись фамилии автора сценария, режиссера, оператора, художника, актеров, мы должны были сделать микросюжеты, чтобы подчеркнуть характер работы основных участников съемочной группы. По разным причинам эта работа так и не осуществилась, но идея осталась и ждала своего часа. И вот этот час пробил.

Идеи и планы, надо сказать, вызревают у меня годами. Как помидору, положим, нужно отлежаться в темноте, чтобы дозреть, так постепенно в тайниках души вызревала моя мечта о «Винни Пухе». Я знал почти наизусть эту книжку, великолепно пересказанную — не переведенную, а именно рассказанную — поэтом Борисом Заходером. Долго ходил вокруг да около и все побаивался — слишком тонкая фактура, слишком хрупкий материал, очень легко испортить. Экранизировать классику — а «Винни Пух», безусловно, классика, это сказка на уровне «Алисы в стране чудес» — всегда опасно, есть риск недотянуть, оказаться ниже уровня оригинала. Но сказка настолько притягивала меня, что я был готов пойти на риск и не делал этого только потому, что не чувствовал себя окончательно готовым. Когда появился художник Владимир Зуйков, я ощутил, что сказка ему не только близка, но он способен найти ей достойное графическое воплощение.

Для нас Винни Пух был не просто медвежонком, который любит мед. Мы увидели в нем философа, мечтателя. И все комические ситуации строились у нас на столкновении воображаемого мира Винни Пуха и той реальности, которая его окружала и с которой он так нелепо и неожиданно для себя входил в контакт. В процессе работы были созданы три типажа героя, но только последний оказался более или менее удачным, близким к нашему замыслу, хотя работать с ним было нелегко.

Помог нам неожиданно Евгений Леонов, озвучивавший роль Винни Пуха. Он не просто наговорил в микрофон текст, записанный в сценарии, а как-то сразу и точно уловил характер героя. Вот он стал перед микрофоном, на мгновение замер, принял какую-то позу, взгляд его стал задумчивым — и мы почувствовали то состояние, которое так долго искали, — именно таким и должен быть наш герой. Леонову удалось сразу и безошибочно найти образ этого чудака-мечтателя.

Я позвал мультипликаторов: смотрите, рисуйте — таким и должен быть наш герой.

Между первым и вторым фильмами о Винни Пухе я снял ленту совсем необычную, которая и в планы-то мои не вписывалась — подобная идея просто не приходила мне в голову, — настолько она казалась дерзкой и необычной, хотя я, признаться, не отличаюсь робостью в выборе темы и материала.

К нам на студию неожиданно приехали из ГДР директор Дрезденской студии мультфильмов Кернике и режиссер Катя Георги с конкретным предложением сделать совместный фильм о Фридрихе Энгельсе. Предложение было заманчиво, хотя риск, мы это сразу осознали, был велик: такой фильм нельзя было сделать не только плохо, но даже посредственно, ибо неудача закрыла бы надолго другим художникам путь в эту интереснейшую область мультипликационного искусства. Это к тому же была первая совместная постановка студии «Союзмультфильм» и ДЕФА.

Не все, конечно, в фильме получилось так, как хотелось. Я лично доволен не столько результатом этой работы, сколько самой работой — она очень обогатила мой опыт режиссуры.

Мои последние работы — «Остров», «Дарю тебе звезду», «Икар и мудрецы» — были, в общем, хорошо приняты нашими и зарубежными зрителями. «Остров», пожалуй, самый легкий фильм из всех, какие я снимал. Единственное, на чем я споткнулся,— это ритм, точнее, темпоритм картины. Пока я не видел перед собой всего фильма в его сюжетной и ритмической протяженности, каждая сцена в отдельности меня вроде бы устраивала. Но когда я склеил все сцены в черновых пробах и прогнал фильм на монтажном столе, то стало очевидным, что я страшно ошибся в темпе — фильм оказался чрезмерно тягучим, замедленным.

Нажав на педаль перемотки, я пустил фильм раза в полтора быстрее обычного и сразу же понял: только в таком темпе и должна развиваться эта история. Темп здесь был чрезвычайно важен как знак времени современного западного мира с его невероятной спешкой, гонкой и торопливостью, стремлением немедленно схватить то, что еще можно схватить.

В центре этой суеты, на перекрестке самых главных магистралей цивилизации и должен был находиться несчастный Робинзон. А этого ощущения в фильме и не было. Пришлось мне заново переписывать экспозиционные листы всех сцен. Когда фильм пересняли, он оказался гораздо ближе к замыслу.

И еще об одном моменте, связанном с работой над фильмом, мне хотелось бы рассказать. Фильм близился к завершению, а концовки, заключительной точки у нас еще не было. Все варианты финалов меня не удовлетворяли — все они были слишком уж лобовые, прямолинейные, упрощающие мысль, не подытоживающие действие. Так вот мы и сидели, думали, маялись над финалом, утомленные бесплодными усилиями. И тут кто-то из группы негромко засвистел. Слух у него был плохой, и свистел он в общем-то неважно — тихо и задумчиво, размышляя о чем-то своем... Эти звуки и подсказали мне концовку. Мимо Робинзона, негромко насвистывая, проплывает другой такой же бедолага. Он приглашает героя на маленькое бревнышко, за которое и сам-то едва может держаться. Так они и уплывают вдвоем в безбрежное житейское море...

Сюжет «Икара», как, впрочем, и сюжет «Острова», я вынашивал давно. Размышляя над образом Икара, я подумал, что вся «житейская» мудрость накапливается в действиях таких вот чудаков, иначе как бы мы шли к познанию истины? Вот я и решил: Икар не честолюбец, он чудак, может быть, даже маньяк, целиком захваченный одной великой идеей — взлететь в небо. Всем известно: человек не птица, он летать не может, а герою на это

наплевать — он верит в мечту, стремится к ней... Все его неудачи и порождают такие бессмертные пословицы, как «не в свои сани не садись», «всяк сверчок знай свой шесток» и т. п.

Жанр притчи имеет свои законы. Притча, как мне кажется, должна быть предельно лаконична. Поэтому мы решили сделать фильм как можно проще: без декораций, даже без цвета, одним перьевым рисунком на белом фоне, и без музыки. Музыка возникает только в тот кульминационный момент, когда Икар вдруг полетит. Тогда же экран заливает и яркий, радужный цвет...

Тому поколению художников, которое вступает сегодня в мультипликацию или же вступит завтра, будет труднее, чем нашему, потому что задачи будут сложнее и требования соответственно к ним станут предъявляться более высокие. Уже сегодня недостаточно быть хорошим рисовальщиком или хорошим актером. А завтра главным, решающим качеством станет способность осмысливать сложные и противоречивые процессы жизни. А чем сложнее мысль, тем больше требуется умения, искусства, мастерства, чтобы точно и ясно выразить ее. Значит, каждый должен иметь прочную профессиональную основу, должен уметь делать свое дело.

Все мы продолжаем входить в мультипликацию, и конца этому не будет. Мультипликация — искусство во многом еще не познанное и не разгаданное.

Записал *А. Волков*

Николай Ходатаев

Искусство мультипликации

НИКОЛАЙ ХОДАТАЕВ (1892—1979) — советский режиссер рисованных фильмов, художник. Один из зачинателей советской мультипликации. Высшее художественное образование получил в Москве, в Училище живописи, ваяния и зодчества. Окончив его в 1918 году, работает в Государственной комиссии по охране памятников искусства и старины. В 1924 году в мастерской при Государственном техникуме кинематографии совместно с Ю. Меркуловым и З. Комиссаренко снимает один из первых советских мультфильмов — «Межпланетная революция». Основные мультфильмы: «Как Авдотья стала грамотной», «Китай в огне», «1905—1925» (1925), «Как мурзилка научился правильно писать адреса» (1926), «Будем зорки», «Даешь хороший лавком!», «Одна из многих» (1927), «Грозный Вавила и тетка Арина», «Десять правил кооперации», «Днем с огнем», «Подтянись, лавком идет!», «Растрата», «Самоедский мальчик» (1928), «Весенний сев», «Эврика» (1930), «Автодорец» (1931), «Крокодил в Женеве», «Паровоз, лети вперед!» (1932), «Органчик» (1934), «Карьера Фиалкина» (1935). Ряд фильмов создал совместно с сестрой — Ольгой Ходатаевой. В послевоенные годы Н. Ходатаев прекращает работу в кино и занимается живописью и скульптурой.

При углубленном восприятии движения как единого процесса мы получаем ритм более сложный, где, во-первых, движение неравномерно, и, во-вторых, акценты его ритмических колебаний — это только моменты наиболее резких пространственно-временных изменений его.

Ощущения остановок в таком движении, или п а у з, как их принято называть при передаче в искусстве, происходят в результате длительного процесса при переходе пространственно-временных отношений движения в их новое качество.

Т е м п, р и т м, а к ц е н т и п а у з а являются теми средствами, с помощью которых движению придают в искусстве разнообразные характеристики и многообразие приемов выражения. <...>

Было бы неверным ритм в искусстве непосредственно выводить из якобы присущего самой природе ритма, понимать ритм в искусстве как продолжение ритма природы. Это неверно потому, что ритм есть созданное человеком понятие, абстракция, каковой, например, являются и математические формулы. Выражая собой законы реальности, математическая формула отнюдь не тождественна этой реальности и не является каким-то ее «продолжением»...

Практический опыт создал в нас

прочные и устойчивые ассоциации между характером движения и формой и размером движущегося предмета, ассоциации, в основном отвечающие реальной действительности, на которых мы можем базироваться в искусстве. <...>

Характер человека, его темперамент, профессиональные привычки и т. п. накладывают свой отпечаток на его движения, видоизменяют в известных пределах его ритм и характер, поэтому мы зачастую можем по походке, жестикуляциям, манере есть, говорить и т. д. судить о характере человека. В искусстве это дает нам могущественное средство через внешние черты передавать духовный строй человека. <...>

Движению, которому мы хотим придать особую жизненную убедительность, мы должны придать сложный, неравномерный ритм. <...>

Все те разнообразные человеческие чувства и страсти, которые мы называем радостью, горем, злобой, страхом, грустью и прочее, со всеми бесконечными их оттенками и красками имеют соответствующие им внешние выражения. Они составляют тот богатый мимикой и жестами язык, с помощью которого во всех странах, всеми цивилизованными и нецивилизованными народами передаются человеческие эмоции... Выражения радости или горя в основном настолько общи по своим внешним признакам, что мы моментально их узнаем, где бы и кем бы они ни выражались.

Язык жестов предшествовал языку речи. Поэтому нет речи, по которой мы не могли бы представить соответствующую ей жестикуляцию. <...>

Попытки установить каноны выражения эмоций в теории всегда приведут к схоластике, а в художественной практике — к неубедительному схематизму, к мертвому шаблону. Выражения человеческих эмоций слишком сложны, тонки и разнообразны, в конкретных проявлениях они осложнены социальным и профессиональным положением человека, его индивидуальным характером, бесконечным разнообразием конкретных причин данной эмоции и обстановки, в которой она протекает. <...>

Карикатура жеста строится на обострении рисунка движения и на выделении акцентов его кривой.

Но карикатура не есть единственный метод мультипликационной изобразительности, как жанры комедии и сатиры не являются ее единственными жанрами. Думать так значило бы незаконно ограничивать возможности и суживать задачи мультипликационного кино. <...>

Если в графике вся прелесть художественного оформления строится на условности линейного и плоскостного рисунка, то в объемной мультипликации она строится на условности ее объемно-скульптурных форм.

Всякий натурализм здесь сомнителен, так как противоречит природе и смыслу объемной мультипликации. Когда объемная мультипликация выступает как самостоятельное искусство, всякая подделка под натуру неуместна и антихудожественна. Там, где она служит натурализму, например во вставках к кинофотографическим картинам, где нужно средствами макета и объемной мультипликации создать иллюзию действительности, она превращается в кинотрюк, где применяются наравне с мультипликационными все виды кинематографического иллюзионизма, о чем необходимо говорить серьезно и долго, но совсем по другому поводу. <...>

Музыка внесла в художественные мультфильмы особенную стройность и цельность ритмового развития действия. Единство движения и звука, которое в рисованных фильмах можно довести до абсолютной точности, привело в них к культу синтетического ритма, где не только даются совпадения по метрическим единицам и ударным нотам, но вскрывается характер ритма — его рисунок.

Точно так же сила звука, тембр его и то, что в музыке называется колоритом, то есть многокрасочность инструментального звучания, может быть очень ярко передано изобразительными средствами мультипликации. <...>

Синтетические зрительно-музыкальные образы могут создаваться в результате стыка двух самостоятельных образов—отдельно зрительного и отдельно звукового. Создаются как бы две самостоятельные линии, даже не обязательно формально тесно связанные одна с другой. Их синтез определяется единой целеустремленностью— вскрыть наиболее полно и как бы с двух разных точек одну и ту же художественную мысль.

Это необходимо помнить и при использовании цвета. Цвет в мультипликации нельзя отделять от содержания и давать пассивно, идя по той же линии иллюстративной подачи, то есть давать раскрашенные картинки. Он должен быть оправдан и в зависимости от содержания кадра может иметь свою особую линию. Мотивированная деформация цвета во время действия или игры мультгероев — это одно из самых ярких композиционных средств возбуждения внимания зрителя. <...>

<...> С особенным вниманием остановившись на вопросах ритма, мы затронули этим одну из самых важных проблем мультипликации — искусства, которое по природе своей техники, по методу детального расчленения движения имеет все возможности создавать ритмовую форму, по точности и богатству не уступающую музыке. <...>

Как все искусства, которые по своей природе принуждены создавать свои образы в условных, ирреальных формах, даже тогда, когда в их задачу входит передача действительности, мультипликация не всегда имеет возможность дать представление о той или другой эмоции, непосредственно передать ее. Передача эмоций в мультипликации очень условна. Эмоции в мультипликации передаются через цепь ассоциативных толчков, через мир символов. <...>

Конечно, мультипликационный герой не должен оставаться только знаком, иероглифом, условно несущим в себе некую психическую жизнь, но лишенным ее абсолютно. Конечно, мы можем и должны его «заставить» переживать, но при этом все же не надо забывать те трудности, которые стоят на этом пути, ту ограниченность техники и формальных средств, с которой мы не можем не считаться. <...>

В средствах искусства много примеров, которые, не изображая непосредственно самих переживаний, могут создавать ряд иллюзий, достаточных для того, чтобы вызвать у зрителя то или другое переживание.

Силуэт сидящего в согнутой позе человека, несмотря на то, что выражение его лица не видно, может произвести то или другое впечатление в зависимости от подготовки, которую получит зритель, прежде чем его увидит. Если весь ход действия так построен, что с появлением данного кадра зритель уже ждет выражения отчаяния, он, не замечая этого, вложит в эту фигуру больше отчаяния, чем в ней непосредственно изображено. Прием ассоциативных толчков, который так широко используется, играет значительную роль при передаче зрителю того или другого ощущения. Таким образом, при достаточном такте художника, хорошо знающего возможности средств мультипликационной выразительности, можно, искусно сочетая игру мультгероев, язык символов, ассоциации и т. п., добиться известной

впечатляемости и вызвать у зрителя необходимые образные представления. <...>

Юмор сказки построен на допущении преувеличения, но не в сторону карикатуры, как в шарже, а в сторону иносказания, символа. Поэтому символический язык сказочного юмора вместе с фантастикой являются особенно заманчивыми для мультипликации. <...>

Почему-то считалось, что мультипликация — это такое искусство, которое своей спецификой оправдает всякую глупость. И вот писались сценарии, где смешное предлагалось по рецепту — чем глупее, тем смешнее. Набор таких глупостей и пошлостей долго был типичным явлением для мультипликационных сценариев, поразительно напоминавших друг друга.

Эксцентризм, построенный на трюке, на приеме, который я называю обнаженной фантастикой, превращался в таких сценариях в утомительный, однообразный комок нелепостей без всякого смысла и комедийного содержания. В этом повинны были и сами художники, которые, исходя из тех же установок на трюк как основу мультипликации, считали всякие вытягивания, выкручивания, превращения и прочее непременными признаками художественной формы мультипликации. <...>

Трюк ради трюка, занимательность ради занимательности особенно неприятно выпирают там, где картина имеет четкую идейную целеустремленность. <...>

Для того чтобы получить ощущение необычности явления, которое выходит из ряда наших обыкновенных представлений о действительности, необходимо дать явлению убедительность вполне реального существования. <...>

Всякое искусство ценно той условностью, которая вытекает из его средств и техники. В пределах этой условности можно быть реалистом. Можно не копировать действительность и все же уметь ее вскрывать, создавая в пределах своих возможностей те жизненные и созвучные современности образы, которые и дают право быть искусством реалистическим. Поэтому на создание комбинированных картин не должно смотреть как на сужение средств реалистической передачи действительности, а наоборот — как на еще большее расширение их.

Фрагменты из статьи
«Искусство мультипликации»

(Мультипликационный фильм. М., 1936)

Рождение «динамической графики»*

Опять этот Зенон [Комиссаренко] с чем-нибудь новым...

— Вы знаете что-нибудь о динамическом рисунке?

— Нет, не знаю.

— А знаете вы Ильина Василия Сергеевича? Учился на архитектурном отделении Училища живописи, ваяния и зодчества, высокий такой, красивый, его прозвали Аполлоном.

Я сразу вспомнил античное лицо действительно очень красивого человека, так как и сам знал его по архитектурному отделению, особенно после того, как поступил туда.

— Знаю, знаю, кто же его не знает,— сказал я.

Весьма туманно Зенон стал излагать сущность предложения Ильина. Но я понял: это действительно серьезно и связано с кинематографией. Я решил поговорить с Ильиным и на следующий день вместе с Зеноном отправился в кинотехникум, где работал Ильин.

* Этот материал, написанный Н. Ходатаевым незадолго до смерти, любезно передан мне из семейного архива сыном художника, К. Ходатаевым.— *Примеч. сост.*

Дом, где обосновался Техникум кинематографии (ГТК), — над четырехарочным пролетом в стене бывшего Китай-города. Здание оказалось двухэтажным, если не считать третьим этажом чердачное помещение, разгороженное на крошечные каморки. Одна комнатушка была отведена для кабинета ректора техникума. Им оказался Ильин. Мы узнали друг друга...

Что такое динамическая графика? Он с жаром стал описывать, какими беспредельными станут возможности кино, когда туда придут художники. Да, конечно, есть фотография, ее возможности тоже очень велики, но художник сделает больше, чем фотограф. Может быть, не сразу, может быть, постепенно, когда будут освоены приемы динамической графики, художник в кино займет доминирующее положение. Будет зреть искусство настолько могучее, настолько покоряющее людей, что изобразительное искусство сегодняшнего дня поблекнет. Динамическая графика, в своей условности далекая от убожества голой фотографии, будет создавать такие могучие образы, возбуждать столь впечатляющие ассоциации с реальной действительностью, что привычное изображение действительности померкнет перед ней.

Я глядел на Ильина, завороженный его фантазией. И в то же время смущенный ролью слушателя, недостойного его страстных речей.

Внезапно он замолчал и, взглянув на нас, извинился за столь бурное выражение сокровенного.

— Вы не пугайтесь. Я вам ничего не навязываю. Вот вам мои мечты, они очень далеки от действительности, но и действительность далека от того, что я вам рассказал. Сейчас я не могу вам предложить на определенных условиях конкретную работу, даже экспериментальную. Но могу предложить помещение,—он на секунду остановился, обежав глазами свою сараюшку,— и дать киноаппарат на время съемок.

И всего-то. Я задумался. Дело сложное, трудоемкое, и вряд ли он найдет того, кто будет делать его бесплатно. Зенон обещал найти энтузиастов. Может, из затеи что и выйдет.

Мне понравился и Ильин и его мечты. Я люблю энтузиастов и мечтателей. Несмотря на нереальность их мечтаний, они часто дают миру больше иных «трезвых реалистов».

Что же это все-таки за графика? Ильин упомянул о киноаппарате. Какое влияние окажет на будущую графику съемочный процесс, что там будет главное — бумага или пленка? Вдруг я вспомнил.

Три года тому назад неизвестный мне юноша зашел в музей, чтобы посоветоваться. В руках у него был альбом для рисования, и я увидел рисунки, исполненные тонкой линией. Когда я большим пальцем руки (как это часто делают читатели книги в поисках нужной страницы) перелистал несколько страниц, то заметил, что схематичные фигурки на листах альбома как будто задвигались.

— Видите,— сказал юноша,— здесь нарисованы люди, целая сценка, одни выходят из этой нарисованной двери, а другие входят. Я плохо рисую,— смутился он.— А здесь они за столом сидят, в карты играют. Так я подумал — может быть, из этого что-то получится. Что вы на это скажете?

Я просмотрел весь альбом. Фигурки действительно были очень плохи, и с трудом можно было догадаться о смысле их движения. Я ему ответил, что это дело киноработников, а не художников, и посоветовал ему обратиться в «Межрабпом», даже дал телефон.

— Попробуйте их заинтересовать.

Тогда я совершенно не интересовался кино, хотя изредка и приходилось видеть на экранах бегающие буквы —

поразительный эффект кинотехники того времени.

Все это я рассказал моей сестре-художнице, которая в то время преподавала рисование. Ольга внимательно меня выслушала. Особенно ее заинтересовал Ильин с его пророчествами о будущем динамического рисунка.

— Ну что же,— сказала она,— надо найти метод оживления рисунков. А метод этот был в руках того молодого человека, с которым ты говорил. Метод этот — в его альбоме.

Мы сидели в большой комнате моей квартиры, посередине ее стоял большой полированный старинный стол красного дерева.

— Вот тебе и начало, за этим столом мы начнем свою деятельность энтузиастов по организации динамической графики.

— За пустым столом? А где же материал для работы: бумага, картон, тушь, карандаши, краски, клей и прочее?

В это время хлопнуло на первом этаже и в открытую дверь моей квартиры вошли сперва Зенон, а за ним незнакомец.

Меркулов — человек выше среднего роста, брюнет с приветливой улыбкой, художник из Вхутемаса. Я усадил его за стол.

— Мы с сестрой и Зенон Петрович,— сказал я,— наметили, что́ должен сделать каждый: на мне будет лежать ответственность за тематику нашего эксперимента, я должен найти художественную форму графики, по возможности близкую к осуществлению ее динамики. Ольге Петровне поручим изучение динамики движения на кинопленке с реальными объектами, животными и человеком в смысле быстроты их движения по заданному темпу. Зенон Петрович должен дать эскизы различных объектов в условностях их движения. Вас, товарищ Меркулов, будем просить, не оставляя ваши живописные искания во Вхутемасе, о снабжении нашего экспериментального коллектива чем бог послал. База коллектива — музей. Собрания группы по возможности каждый четверг.

Расходясь, мы прекрасно понимали, что единственная возможность сосуществования нашего коллектива — это общая страсть и тщеславные мысли о славе первооткрывателей динамической графики.

Сам воздух большой комнаты, где начались работы по динамической графике, пропитался особым запахом, типичным для больших проектных бюро. Работа разделилась по авторам, по склонностям их к тем или другим формам графики. Зенон Петрович Комиссаренко любил для своих набросков темную бумагу, уголь и соус. Меркулов тяготел к аппликации и также предпочитал уголь. Моя сестра склонна была к классической черно-белой реалистической графике. Я искал выразительность в различных приемах, штрихах и тому подобном. Главной задачей наших начальных работ был поиск выразительности в динамике, то есть в формах, наиболее близких к выражению движения. Очень быстро достигла успехов в этих задачах на движение моя сестра. Я считал, что здесь сыграло большую роль чувство движения, чем она была обязана, в свою очередь, хорошему знанию музыки.

В то время — начало наших экспериментов по динамической графике — на кинофабрике «Межрабпом — Русь» заканчивались съемки и монтаж кинокартины «Аэлита». Для второй части (фантастической) администрация «Межрабпома» предложила конкурс художникам, желающим вести оформление.

Я немедленно поехал к ним в старинное деревянное здание на Петровско-Разумовском бульваре. Там я встретил Пудовкина — моего товарища по 6-й городской гимназии... Когда-то мы как

художники участвовали в издании гимназического журнала... Мы сразу узнали друг друга. Пудовкин познакомил меня с Протазановым, режиссером-постановщиком «Аэлиты».

Вернувшись к себе, я рассказал друзьям, что я видел и что меня заинтересовало в организации «Межрабпома». Зенона, который давно увлекался фантастикой, так заинтересовала работа на фантастическую тему, что он тут же стал рисовать марсианских жителей и фантастические пейзажи Марса. Я последовал его примеру, а через неделю собрал все эскизы и наброски по Марсу и отправился на Петровский бульвар.

— Хорошие рисунки,— сказал Протазанов,— даже очень хорошие, но... но у нас так мало средств, чтобы осуществить их. Да,— продолжал он,— мало средств.

Я сказал ему, что берусь осуществить декорации методом рисунка.

Протазанов улыбнулся.

— Что вы, милый мой! У нас еще не разработан метод макета, а о графике и говорить не приходится.

В общем, мы разошлись. Было очень, очень досадно. Я ругал Протазанова за отсутствие фантазии, смелости в творчестве. Это не Ильин. Тот сразу же загорелся, а я, со своей стороны, предложил использовать материал эскизов.

Конечно, мы не могли претендовать на большую картину, поэтому сразу было решено в пику Протазанову делать сатиру и не больше ста метров длины.

Не представляя точно, что получится, мы дали волю своей фантазии, предполагая, что из большого количества разных форм и приемов что-нибудь да получится. В результате, действительно, что-то стало получаться. Особенно это было заметно на эскизах сестры и на ярких сатирических набросках Зенона. Ценность эскизов Ольги заключалась в том, что она не мудрствуя лукаво предложила сразу несколько приемов динамического рисунка. Прежде всего, она на основании скрупулезных расшифровок натурных кадров создала как бы азбуку движения. Выбирая ряд кадров для того или другого движения (например, ходьба человека, бег человека, различные прыжки, сгибания, наклоны, повороты вокруг оси, движения животных), она выполняла их рисунками, объясняющими это движение. По ее рисункам действительно можно было познакомиться с темпом движения, его ритмом, наконец, его выразительностью, ясно представить себе нужный характер движения. Она использовала для этих целей не только натурные киносъемки, но и ряд движений, заснятых Мейбриджем и другими. Когда же мы сняли наши рисунки, движения, нарисованные по фазам, то, что получилось на экране, оказалось очень смешно — смешно своей наивностью, особенно рисунки Зенона, которые, будучи сняты аппаратом «Эклер», оказались действительно динамичными, но представляли собой какую-то дикую пляску на экране. Рисунки Ольги внесли значительную поправку во все, что мы делали, обуздав «необъезженную лошадь» наших поисков.

Новая работа заняла меня целиком. К осени мы готовились показать плоды этой работы. Василий Сергеевич Ильин одарил нас своим кабинетом, который находился под самой крышей. Это был чулан с одной висячей лампой, без окон. По моим чертежам он заказал плотнику П-образную высокую подставку для аппарата, которую мы прозвали «гильотиной». Под «гильотиной» расположился стол, на котором должны были лежать рисунки во время съемки. Когда пришло время снимать, мы со всеми своими рисунками перебрались в это помещение.

Снимали аппаратом с длиннофокусным объективом, поэтому приходилось поднимать его как можно выше. Вы-

глядело это так: зажигались по обе стороны подставки матовые лампы по тысяче свечей, на перекладину, на которую ставился аппарат, рядом с аппаратом верхом усаживался наш оператор, и по команде того, чьи рисунки снимались, каждый рисунок снимался на один или два кадра. Операция эта была мучительной: в душной комнатенке, подогреваемый мощными лампами, несчастный оператор, в одних трусах, делал ручкой аппарата один или два оборота по команде, а потом — следующий рисунок и следующая команда, и так множество раз.

Чулан под чердачной кровлей, где стояла «гильотина», действовал вовсю, через деревянную перегородку чуть ли не всю ночь светил огонь киловаттных ламп, вызывая интерес к нашей деятельности, и любопытные заглядывали в щели чулана, пытаясь выяснить, что же там делается.

На первой стадии нашей работы съемка была самой мучительной операцией как по технике самой съемки, так и в смысле творчества. Приходилось думать и о количестве фаз и о движении самой заготовки или ее частей.

В конце сентября в техникуме должны были проходить испытания дипломные работы, проводиться приемные экзамены и зачеты по курсу, после всего этого был организован вечер дипломантов. В конце программы должна была быть показана наша небольшая «фильмочка», как было объявлено: «фильмочка экспериментальной группы». На вечере присутствовали: представители «Межрабпома», Союза литераторов, киноактеры, были Протазанов, директор «Межрабпома» Алейников, оператор и режиссер Желябужский, Пудовкин, Брики, Малиновская, Маяковский и многие другие.

Помню, как зрителями был с бурными аплодисментами встречен выпускной этюд Тани Лукашевич, как гонялся за ней между стульев Маяковский со своим приветствием, как она, сконфуженная, забилась куда-то в угол, где ее было трудно найти... И вот — наш фильм. Несмотря на неудачную проекцию (заедал проекционный аппарат), он был тоже восторженно принят, особенно его карикатурно портретные образы.

В итоге «Межпланетная революция» — сатира на «Аэлиту» Протазанова — прочно пробила брешь во всеобщем безразличии. Несмотря на многие оплошности, появление этого фильма, его показ в ГТК надо считать рождением мультипликации в нашей стране.

К тому времени ГТК стал называться ГИКом и получил здание бывшего ресторана «Яр».

Перевезли туда нашу «гильотину». Ее как своеобразный трофей поставили в самой большой из комнат второго этажа. Нашу заготовительную мастерскую устроили в большой светлой комнате, и к нам стали заходить любопытствующие учащиеся ГИКа. Мы в целях пропаганды динамической графики по методу открытых дверей, приветливо встречая их, предлагали несложные задания. В результате заинтересовался кое-кто и из Вхутемаса.

Меркулов вместе с директором ГИКа Горчилиным отправился в Московский комитет партии, где оба указали на большие возможности нового искусства в целях агитпропаганды. Принялись за дело и товарищи из парткома института. В результате после неоднократных показов «Межпланетной революции» было решено сделать агиткартину к юбилею революции 1905 года.

Фильм «1905—1925 годы» не оставил в мультипликации больших следов, но в организационном отношении значение его огромно. Были сооружены три столика, на которых в течение трех недель действовали непрерывно три аппарата. Задачей всей группы было в срочном порядке снять фильм в двух частях. Работы было очень много. Появились новые художники, пришедшие из Вхутемаса; они, пусть сначала не всегда серьезно, пробовали заняться новым искусством, но поставленная цель их дисциплинировала, пробуждала заманчиво интересные новые идеи. Конечно, теперь, когда знаешь сегодняшние возможности мультипликации, ее прошлое (наши тогдашние опыты) кажется весьма наивным и далеким от какого-либо совершенства. Мы и тогда уже понимали, насколько примитивна техника, как ограниченны наши возможности. Развитие мультипликации шло скачками. Когда вспоминаешь те дни, эти скачкообразные шаги представляются чехардой, где одни приемы как бы перескакивали через другие, только что принятые в нашей технике. Мультипликация, или прочно установившийся тогда термин «динамическая графика», в то время главное внимание уделяла не фильмам, идущим с Запада (в Америке рисованная мультипликация появилась раньше, чем у нас), а работе над образами, над содержанием, над художественностью фильмов. Основной технический метод, которым мы пользовались, был метод накладки. Заключался он в том, что оживление фигурки основывалось на последовательной смене частей марионетки. Другой метод — это использование плоскостной бумажной марионетки. Бумажная марионетка — это расчлененная по основным частям тела животного или человека фигурка, скрепленная проволочным шарниром в местах расчленения. Сестра замаскировывала эти шарниры кружками из белой, серой или черной бумаги, в зависимости от окраски марионетки. Очень удобна была шарнирная марионетка, когда необходимо было быстро пустить ее в ход. Недостаток ее был в том, что пользоваться такой фигуркой можно было, только играя с ней исключительно в профильном положении. Таким методом были сняты фильмы «1905—1925 годы» и «Китай в огне». В дальнейшем мы додумались до метода чистого рисунка, где каждый кадр картины являлся самостоятельным рисунком.

В общем, мы быстро двигались вперед. Начали применять целлулоид по типу работ американских мультипликаторов. С ними мы не только сравнялись, но и превзошли их. На одном просмотре во Франции кто-то из присутствующих крикнул:

— В Москву на выучку!

Этот лозунг был брошен по адресу американской мультипликации. Это касалось не только техники, но и главным образом пустого бессодержания американских мультфильмов.

Да, содержание было иным.

Тринадцать лет я и другие художники делали мультипликационные фильмы, настойчиво и с успехом вели мультипликацию по собственному пути. Путь этот — не только применение форм нового, «невиданного» искусства, но движение вперед, с опорой на все советское искусство, равного которому нет нигде в мире.

АНДРЕЙ ХРЖАНОВСКИЙ — советский режиссер рисованного кино. Родился в 1930 году. В 1956 году поступил во ВГИК на режиссерский факультет (мастерская Льва Кулешова). Окончив институт, с 1962 года работает на студии «Союзмультфильм». Его фильмы выполнены главным образом в технике плоской марионетки.
Основные мультфильмы: «Жил-был Козявин» (1966), «Стеклянная гармоника» (1968), «Шкаф» (1971), «Бабочка» (1972), «В мире басен» (1973), «День чудесный» (1975), «Чудеса в решете», «Дом, который построил Джек» (1976, приз в Загребе), «Я к вам лечу воспоминаньем» (1977), «И с вами снова я» (1980), «Осень» (1982).

Андрей Хржановский

Верность избранному пути

Когда-нибудь я хотел бы сделать фильм, в котором, как обещал поэт,

«...будет все: пережитое,
и то, чем я еще живу,
мои стремленья и устои,
и виденное наяву...»

Я хотел бы рассказать в этом фильме о людях, событиях, произведениях искусства, оказавших на меня значительное влияние и в конечном счете заставивших меня заниматься тем, чем я сейчас занимаюсь. Я хотел бы сделать это не потому, что считаю свою персону сколько-нибудь интересной, а свою жизнь — поучительной, но потому, что верю вслед за Феллини, что, «стараясь с максимальной искренностью рассказать о самом себе, можно помочь другим людям достичь взаимопонимания...».

Это был бы для меня наиболее естественный способ выражения. А пока — несколько слов о себе и своей работе.

Немного воспоминаний.

Самые яркие из детских впечатлений были так или иначе связаны с изобразительным искусством. Первое из них — от работ отца, художника по образованию, ученика К. Малевича и П. Филонова. И, может быть, не столько от работ, сколько от работы как процесса, от невыразимо пленительного запаха красок, выдавленных на палитру или лежащих в тугих тюбиках в этюднике.

В детстве я пытался рисовать сам. Участвовал во Всесоюзных выставках и даже был премирован. Но художника из меня не вышло — не хватило, как я сейчас понимаю, отваги и одержимости, существенных составных частей таланта. Смотреть мне нравилось больше, чем рисовать.

Вместилищем других истоков был книжный шкаф. Он и сейчас стоит в моей комнате, старый, «многоуважаемый шкаф», прямая противоположность тому, который стал впоследствии «героем» одного из моих фильмов.

В шкафу кроме книг хранились альбомы с репродукциями. В большом синем томе, где был собран почти весь Ван-Гог, меня поразил рисунок, на котором был изображен сидящий старик, спрятавший лицо в ладони. Казалось, он плакал.

Фигура старика, голова, большие руки делали его похожим на моего деда. С тех пор всякий раз, видя деда во всеоружии польской элегантности и жизнелюбия, свойственного профессиональным книжникам, я невольно вспоминал старика на рисунке. Трудно было представить себе дедушку сидящим в горестной позе и уткнувшим лицо в ладони. Но оба были из одного рассказа и этим объединялись помимо моей воли. В этом была тайна инобытия. Само инобытие делалось реальным.

Другим воспоминанием «из шкафа» были гроссмановские «Записки д'Аршиака». Сцену дуэли Пушкина с Дантесом я знал наизусть и пересказывал ее с усвоенной убедительностью очевидца. Пушкин стал любимым героем моих детских рисунков. Мне нравилось рисовать алый африканский рот и густые кудри на голове, переходящие в бакенбарды.

На одном из рисунков дуэли я, очевидно, интуитивно спасая Пушкина от гибели, изобразил соперников, стреляющих не друг в друга, а в противоположные стороны. Прочерченная позже как реакция на недоумение взрослых дугообразная траектория, огибая голову Дантеса, подводила все же пулю к сердцу поэта. Исправляя одну неправдоподобность другой, я, сам того не понимая, развил их в образ. Обнаружив этот рисунок тридцать лет спустя, я использовал его в фильме «День чудесный» (этот фильм был снят по рисункам детей на темы Пушкина).

Для чего я вспомнил эти истории? Чтобы признаться: действительность я воспринимал в аранжировке искусства. Хорошо это или плохо? Думаю, и да и нет. Для меня такой подход оказался, должно быть, плодотворным, ибо помог смотреть на культуру как на единый развивающийся процесс. Без этого ощущения — встроенности в этот процесс — не мыслю себе работы в кино. Так же как без преемственности в этой области не может быть и новаторства. Это ощущение питает мой интерес к классике, к полифоническим построениям, а также к созданию, правда для индивидуального пользования, всевозможных микросистем.

Чтобы покончить с детством, а заодно с вопросом о зарождении предрасположенности к работе в кино, упомяну еще о двух увлечениях, возникших в ту пору.

Одно из них было связано с музыкой. Мои занятия ею, не выходившие за рамки домашнего обучения, так же как и занятия рисованием, не привели меня в стан профессиональных музыкантов (к счастью для музыки!). Но, как рисование способствовало ориентации в вопросах пространства, музыка выработала во мне интерес к временной протяженности как к одной из основных субстанций жизни и искусства.

Другое важное обстоятельство: отец

в те годы работал на эстраде, где он выступал в скетчах, а также с оригинальными номерами, основанными на искусстве имитации. (Кстати сказать, впоследствии отец принимал участие в озвучивании, должно быть, не одной сотни мультфильмов.) Именно тогда у меня возникла любовь к зрелищам, включавшая в себя не только сцену, но и жизнь кулис, к жанровому многообразию, водившемуся в то время (конец 40-х — начало 50-х годов) на эстраде, — словом, ко всему, внушавшему исподволь мысль о карнавальной природе искусства.

Теперь я думаю, что мультипликация — это то, что наиболее соответствует моему художническому складу, который я обозначил бы как лирико-сатирический. И я думаю, что устройству этого склада способствовала также, и, быть может, в первую очередь, русская литература.

Гоголь произвел на меня ошеломляющее впечатление — я надеюсь когда-нибудь хотя бы отчасти передать его на экране.

То же могу сказать о стихах Маяковского. Меня восхищали энергия, страсть, раскованность, с которыми поэт определил и мое отношение к убийце Пушкина:

«Великосветский шкода.
Мы б его спросили:
— А ваши *кто* родители?
Чем вы занимались
до 17-го года?—
Только этого Дантеса бы и
видели».

Л. Н. Толстой выразился как-то примерно так: вся моя беда в том, что у меня воображение немного живее, чем у других. Вот этой своей «бедой», по которой все они — родня, великие художники брали меня в плен. В плену этом я чувствовал наибольшее раскрепощение и свободу, учился им, как самому заветному в искусстве.

Наконец, судьба послала мне знакомство, или дружбу, с выдающимися сатириками — Э. Гариным и Н. Эрдманом. Общение с ними, с их искусством окончательно определило исходные позиции и направление моего пути.

И все же в мультипликацию меня привел случай.

Окончив ВГИК в мастерской режиссуры художественного фильма, которой руководили Л. Кулешов и А. Хохлова (а набирал наш курс и первоначально вел Г. Рошаль), я получил предложение снимать дипломную работу на «Союзмультфильме».

Надо сказать, что в то время непременным условием защиты диплома была съемка его в условиях производства. А так как количество выпускаемых режиссеров достигало тридцати человек ежегодно, с реализацией этого положения возникали известные трудности. Перед нами, выпускниками режиссерского факультета ВГИКа, стояла дилемма: либо годами выжидать свою очередь на одной из студий игровых фильмов, либо снимать дипломную работу без таких временных потерь на любой из студий «неигровых» фильмов.

Мой первый фильм, «Жил-был Козявин», стал моим дипломом.

Отмеченное впоследствии критикой некоторое своеобразие фильма проистекало в основном из моей неискушенности в вопросах так называемой специфики мультипликации. Вернее, как-то эту специфику я все же понимал, так как до этого в течение нескольких месяцев проходил практику в группах таких опытных мастеров, как В. и З. Брумберг и Ф. Хитрук. Но задачи, поставленные нами во время работы над фильмом, были гораздо шире этой специфики, а в чем-то сознательно ее игнорировали. Поданные с предельной конкретностью и натуральностью, элементы бытового плана, будь то

подробности декораций или движения персонажей, накладывались на фантастическую нелепость, абсурдность происходящего на экране. Между этими двумя полюсами возникало определенное напряжение...

В этой работе мне и художнику-постановщику Николаю Попову, также делавшему свой первый фильм и поэтому разделявшему со мной девственную свободу от тирании штампа, большую помощь оказал опытный мультипликатор, впоследствии проявивший себя как интересный режиссер,— Анатолий Петров. Им также владело желание шагнуть за рамки традиционной формы. К слову сказать, совместную работу А. Петрова и Н. Попова, фильм «Учитель пения», незаслуженно, на мой взгляд, обойденный вниманием критики, я считаю явлением в мультипликации.

В работе над следующим фильмом я обрел новых талантливых сотрудников — художников Юло Соостера и Юрия Соболева и композитора Альфреда Шнитке.

В известных стихах Б. Пастернака о Художнике сказано:

«Но кто ж он? На какой арене
Стяжал он поздний опыт свой?
С кем протекли его боренья?
С самим собой, с сами собой».

В этом смысле фильм «Стеклянная гармоника» я рассматриваю как еще один шаг в борьбе (прежде всего — с самим собой) за «новое зрение» (выражение Ю. Тынянова).

Как я определяю для себя черты этого языка?

Сочетание условной формы с тем, что, по словам современников Люмьера, волновало первых зрителей кинематографа, — способностью передать «трепет листьев под дуновением ветра» (Кракауэр).

Построение предельно насыщенного, многозначного кадра, требующего от зрителя максимального соучастия, напряжения творческих сил. (Впрочем, здесь не могу не поделиться следующим любопытным самонаблюдением. Через все мои фильмы можно проследить линию, ведущую к разреживанию плотности изображения, — от «Козявина» и «Стеклянной гармоники» с их максимально насыщенным кадром к преимущественному использованию графики в «Доме, который построил Джек» и ее возобладанию в фильмах по рисункам Пушкина.)

Свободные композиционные построения и сочетания различных стилевых элементов подчинены одной задаче — добиться непосредственности и полноты высказывания, баланса между эмоциональным и логическим строем вещи, наиболее емкой структуры.

Здесь мы подошли к вопросу об авторском кино. Не вдаваясь в этот волнующий меня вопрос, все же должен заметить, что мультипликация (я имею в виду прежде всего мультфильмы, сделанные групповым методом), как мне кажется, наиболее подходящий для этого способ выражения по следующим причинам: минимум посредников на пути «режиссер — зритель»; возможность с наибольшей полнотой передать «руку» художника (кстати, именно поэтому я предпочитаю рисованную мультипликацию объемной).

Работа в мультипликации может быть сравнима с работой художника-миниатюриста или поэта. Личностный, интимный характер, не в смысле непременной камерности, а в смысле первого импульса и лирического отношения к объекту рассказа, мне кажется, показателен во всех перечисленных случаях.

Вторая существенная причина, по которой я вижу преимущества мультипликации в непосредственном воздействии на зрителя, — возможность прямого влияния при помощи «чистой

формы» благодаря тому, что, как заметил Гегель, «живопись развивается в сторону свободы видимости, которая больше не связана с образом как таковым, ей разрешено самостоятельно отдаваться игре сияния и отблесков, волшебству светотеней, самих по себе».

Наконец, еще одна причина, по которой я отвожу мультипликации особую роль в авторском кино: оно представляется мне в недалеком будущем не только как полижанровое, полистилистическое, но и поливидовое.

Мультипликация в силу свойственной ей емкости и лаконичности языка — это кратчайший путь не только к эмоциям, но и к сознанию зрителя. Я думаю, если попытаться в кино смоделировать процесс мышления, язык мультипликации оказался бы наиболее пригодным для этого.

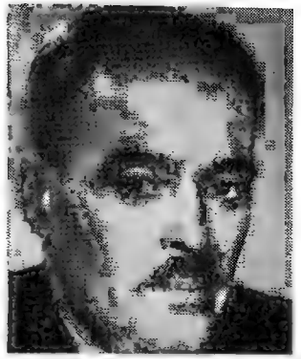
Для меня принципиально важен выбор темы для очередного фильма. Даже последовательность в реализации моих замыслов кажется мне не менее существенной, чем, скажем, порядок слов в английском предложении. Ибо всякая тема интересна своим развитием.

Просмотрев подряд мои фильмы, один музыкальный критик подметил в них следующую закономерность (до того для меня скрытую): каждый предыдущий фильм содержит в себе как бы в зародыше темы следующих фильмов (я уже не говорю про излюбленные, повторяющиеся из фильма в фильм мотивы, образы, пластические обороты). Так, ограниченному Козявину, этому гениальному в своей последовательности и цельности Непоэту, противостоит предельно творческое начало в Музыканте из «Стеклянной гармоники», развивающей всей своей структурой эпизод-ячейку предыдущего фильма (встреча Козявина со скрипачом); вылупляющаяся из скорлупы жительница яйцеобразного дома в «Стеклянной гармонике» (шар, вырезанный в шаре, — классическое достижение китайских косторезов, а также наша матрешка) — образ обратный (по смыслу, по пластике — прямой) по отношению к «Шкафу», перекликающемуся также с образами обывателей-накопителей из той же «Гармоники». Смысловой перевертыш из «Шкафа» вместе с бабочкой из «Стеклянной гармоники» перешел в следующий фильм («Бабочка»). Та же бабочка застыла экспонатом в кунсткамере, рисунком на веере — в фильме «В мире басен», где, данные как образ соловьиного пения, рисунки Пушкина подвели меня к фильмам о Пушкине — по рисункам детей, а затем — по рисункам самого поэта... Впрочем, все это можно рассматривать как хитрости «заднего числа» и «заднего ума». Когда мне приходится смотреть свои фильмы, они удручают меня тяжеловесностью, временами — затянутостью, местами — банальностью и почти всегда — тщетностью затраченных усилий. Во время работы наступает момент, когда под воздействием материала я впадаю в оцепенение, как кролик под взглядом удава, я утрачиваю сопротивление этому материалу, начинаю нервничать, ошибаться и изводить сотрудников мелочными придирками, пока наконец не овладею собой, что, к счастью, тоже иногда случается. Момент, когда я перестаю влиять на фильм, а он — на меня (после выхода первых копий), я ощущаю как избавление от целого сонма кошмаров. И это — из-за каких-нибудь десяти-пятнадцати минут, в течение которых фильм промелькнет на экране! Есть в этом, однако, какая-то несправедливость!

И все же, несмотря на все разочарования, я многим обязан мультипликации. Она дала мне пережить и радостные минуты удач. Наконец, она дала мне главное — путь...

Михаил Цехановский

От «Мурзилки» к большому искусству



МИХАИЛ ЦЕХАНОВСКИЙ (1889—1965) — советский режиссер рисованных фильмов, художник-график, иллюстратор книг. Высшее художественное образование получил в Москве, в Училище живописи, ваяния и зодчества. В 1929 году, уже зрелым художником, приходит в мультипликацию, много экспериментирует, используя различные технические методы.
Основные мультфильмы: «Почта» (1929), «Пасифик», «Гопак» (1931), «Сказка о глупом мышонке» (1940), «Елка» (1943), «Телефон» (1944), «Цветик-семицветик» (1948, приз в Марианске-Лазне), «Сказка о рыбаке и рыбке» (1950, приз в Карлови Вари), «Каштанка» (1952), «Царевна-лягушка» (1954), «Девочка в джунглях» (1956), «Сказ о Чапаеве» (1958), «Легенда о завещании мавра» (1959), «Лиса, бобер и другие» (1960), «Дикие лебеди» (1962), «Почта» (1964).

Общий взгляд кинематографистов на мультипликацию сводится к тому, что она производственно второстепенный и творчески ничтожный отросток большого искусства кино, а никак не отрасль графики и живописи, тем более — не самостоятельное искусство графической фильмы. А отсюда вывод: пусть себе художники рисуют, пишут картины — это их занятие, делать же бегающие и кривляющиеся на экране фигурки — это «специфика» мультипликаторов.

И преодолеть этот прочно укрепившийся взгляд не так-то легко и просто. Режиссеры, испокон веков усвоив себе привычку вставлять в свои игровые картины куски мультипликата, вместе с этим усвоили привычку смотреть и на мультипликацию как на дело подсобное их творчеству. <...>

Технический, профессиональный и творческий процесс построения графической фильмы в корне отличен от процесса постановки игровых фильм.

Отличие это следует себе уяснить твердо, чтобы сущность, значение и возможности искусства графической фильмы стали нам до конца понятны.

Прежде всего следует уяснить себе, что при построении графической фильмы вся основная техника киноискусства получает совершенно иное назначение, по-иному используется. Кино-

аппарат, вся система которого сводится к тому, чтобы в одну секунду дать 16—24 и более кадров, используется в мультипликации для съемки черепашьим шагом — кадр за кадром.

Пленка — одно из замечательнейших технических достижений нашего времени, дающая возможность воспроизводить в движении почти все светотеневое многообразие видимого мира, — при съемке графических кадров, обычно не имеющих ни сложных светотеневых эффектов, ни объема, ни глубины, художник-график использует простой чистый лист бумаги.

Оператор, основной творческий работник киноискусства, от мастерства которого зависит добрая половина успеха фотографической фильмы, заменяется... механическим нажатием кнопки. Творчество актера, мастерство художника—строителя павильонов, все неисчерпаемые возможности натуральной съемки, то есть все то, что составляет техническую, профессиональную и творческую основу игровой фильмы, — все это мастер графической фильмы вмещает в самом себе.

Художник графической фильмы снимает на пленку от начала и до конца им созданный зрительный образ, тогда как режиссер и оператор творчески организуют зрительные образы, созданные актером, художником или самой природой.

В отличие от режиссеров фотографических фильм художник строит графическую фильму с той же почти ничем не ограниченной технической и творческой свободой, с какой живописец пишет картину, композитор — музыку.

Однако возможен вопрос: это явное недоиспользование кинематографической техники, не отодвигает ли оно искусство графической фильмы на какой-то второй план, как искусство, почти ничего общего не имеющее с большим искусством кино?

Нет, как киноискусство, как искусство движения именно графическая фильма с наибольшей выразительностью, силой и ясностью выявляет сущность и «специфику» киноискусства.

Черепаший метод съемки на деле приводит к тому, что построение каждого кадра-картинки, композиция движения внутри ряда кадров-картинок, построение всей цепи кадров в один монтажный кадр производится художником с предельной, почти математической точностью. Художественная точность в построении формы и движения — свойство, которым лишь в малой степени обладает фотографическая фильма, — сближает графическую фильму с таким точным искусством, как музыка или архитектура.

Графическая фильма не знает, или, вернее, может не знать, монтажа в том понимании и значении, которое он имеет при построении фотографической фильмы.

Монтаж возникает здесь уже в процессе съемки, точнее, он возникает с момента засъемки второго по счету кадра-картинки: монтаж двух кадров-картинок— точность, свойственная только графической фильме.

Монтаж фотографической фильмы возникает в результате засъемки движущейся живой натуры, ритм и темп движения которой могут быть учтены лишь с весьма относительной точностью. Поэтому естественно, что при построении фотографической фильмы формообразующий монтаж есть момент по преимуществу завершительный, тогда как при съемке графической фильмы вся монтажная структура может быть предусмотрена и построена заранее и во всех монтажных деталях.

Поэтому графическая фильма как художественная форма может стать орудием, более точно, эластично и свободно управляемым творческой волей опытного художника, чем заснятый

киноаппаратом материал в руках кинорежиссера. И это все не теоретическое голословие.

С появлением звукового кино точность и эластичность организма графической фильмы проявились с первых же шагов и в полной мере. Только в этих свойствах графической фильмы коренится конкретная причина художественной слитности графического изображения со звуковой канвой, столь поразившей всех при первом же появлении на экранах графической звуковой фильмы.

Более того, включив и впитав в себя звук, именно графическая фильма вскрывает и в самом звуке новые свойства, о которых ранее мы могли лишь догадываться: в близком и точном соединении со смешным и смешно действующим рисунком звук проявляет неожиданную склонность быть смешным, быть карикатурным, сатирическим; звук в руках художника графической фильмы становится новым, сильнейшим оружием смеха.

«Динамическая живопись», «цветная музыка» и тому подобные фантастические проекты художников и музыкантов прошлого получают в технике графической фильмы свое конкретное осуществление.

Так, в какие-нибудь три-четыре года на базе новейших технических изобретений зарождается новое искусство, искусство насквозь современное, с беспредельно широкими перспективами и возможностями.

Поголовно все (во всяком случае, все киноработники) представляют себе графическую фильму смешной, смешной прежде всего и во что бы то ни стало. Иные требуют даже, чтобы «мультипликация» была только смешной и никакой иной.

И что же — графическая фильма действительно может быть и смешной, и эту свою возможность она блестяще доказала. Но это еще никак не служит доказательством того, что она может быть только смешной.

Родина смешной трюковой графической фильмы — Америка. Здесь она имеет высокоразвитую техническую базу и многочисленные кадры специалистов. Здесь это — самостоятельное кинопроизводство и крупное коммерческое предприятие. Здесь, наконец, кинопресса неизменно уделяет внимание техническим и профессиональным запросам этого молодого, модного искусства.

В результате американская комедия с рисованными героями Мурзилкой, Микки Маусом, Котом Феликсом и пр. пользуется заслуженной мировой известностью. По их колоссальному успеху у зрителей с ними могут разве только быть сравнимы комедии Чарли Чаплина. Такова сила смеха этих миниатюрных, почти лишенных сюжета фильм.

Но и на этом младенческом этапе своего роста сила этого искусства такова, что ему не может быть противопоставлено ни одно из зрительных искусств, ибо никогда зрительное искусство не обладало столь неограниченной свободой творческой деформации образа, а главное, свободой деформации движения этого образа, какой обладает искусство графической фильмы.

Оживленная карикатура, то есть смешной рисунок в смешном движении, подкрепленный смешным звуком и смешным сюжетным положением, — вот что представляет собой графическая фильма на американском «мурзилочном» этапе своего развития.

Советский зритель упорно требует веселых комедий, а мы, киноработники, упорно не видим или не желаем видеть, что в наших руках, в недрах наших кинофабрик лежит не использованное нами орудие смеха огромной, небывалой силы.

Но мы никогда не найдем правиль-

ного организационного и творческого пути для советской графической фильмы, если основной и почти единственной предпосылкой поисков этого пути будет, как это было до сих пор, некритическое увлечение американским «Мурзилкой».

В среде киноработников давно уже укрепился ошибочный взгляд на графическую фильму как на искусство, творческая сфера которого ограничена жанром смешных, почти детски-легкомысленных комедий. Теперь взгляд этот, подкрепленный увлечением американскими рисованными комедиями, перешел в твердое убеждение, что эти американские комедии являются своего рода пределом художественного совершенства, к которому надлежит стремиться и нам, советским художникам.

Им кажется, что если в эту «современную» художественную форму втиснуть советское содержание, то этим и вопрос о путях советской графической фильмы будет разрешен окончательно.

Таков, по существу, смысл парадоксального лозунга, обращенного к нам, работникам графической фильмы: «Дайте нам советского Микки Мауса!»

Американские «мурзилочные» фильмы — не более как художественный примитив. Графическая культура этих фильм — культура дешевых, бульварных юмористических журналов. Все, даже наиболее талантливые мастера американских графических фильм (в том числе и знаменитый Уолт Дисней) — художники не высокого уровня. Блестящие киномастера, в плане художественном они — ремесленники, дающие в течение ряда лет трафаретную, по существу, антихудожественную продукцию, и только благодаря изумительной технике звуковой кинематографии, соединяющей в единый художественный эффект рисунок, звук и цвет, незатейливое творчество этих посредственных карикатуристов завоевывает экраны всего мира.

Фильмы эти по-своему хороши, их можно или целиком принять, или целиком отвергнуть, но требовать от них больше того, что они могут дать, бессмысленно. Никогда и ни при каких условиях искусство это и его мастера не смогут выйти из сферы беспредельно смешных, по содержанию пустых, по форме антихудожественных фильм. Никогда не в силах они подняться на более высокую идейно-художественную ступень.

Да, впрочем, никогда задача поднять этот вид искусства на более высокую художественно-идейную ступень и не входила в сферу коммерческих интересов американского кинопромышленника — хозяина и идеолога этого искусства. Ремесленный уровень мастеров его предприятия всегда полностью обеспечивал ему сбыт этого модного кинотовара — чего же больше оставалось ему еще желать!

Создать советскую комедию, какие бы стороны нашей действительности она ни затрагивала, не могут мастера, стоящие на низком художественно-идейном уровне, — это даже доказано многочисленными нашими неудачами в этой области. Поэтому нам нет нужды, следуя лозунгу «дайте нам советского Микки Мауса!», втискивать советское содержание в антихудожественную форму американского искусства. Делать нам это нет нужды оттого, что, во-первых, из этого, кроме чепухи, ничего не выйдет, во-вторых, оттого, что едва ли найдется другая страна, обладающая таким резервом первоклассных графиков и карикатуристов, каким обладает наша страна, и уже наверное ни одна другая страна не может использовать свои художественные силы так рационально, как это можем сделать мы, если захотим.

Творческая амплитуда этого искусства столь же обширна и многогранна, как и творческая амплитуда живописи и графики во всем ее объеме. Оставаясь по форме искусством пространственно-временны́м (киноискусством чистейшей воды), графическая фильма вмещает в себя все возможности киноискусства. Все задачи, которые когда-либо ставились перед изоискусством и им разрешались, могут быть поставлены и перед искусством графической фильмы и им разрешаться.

Мультипликация — не киномарионетка, не театр кукол, и не театр, и не кино. Это — изобразительное искусство, сохраняющее всю присущую ему свободу художественной деформации образа, но отделенное от своей статической, чисто пространственной природы и поднятое на новую, более высокую ступень. Это — новая, пространственно-временна́я форма изобразительного искусства.

Только с этой точки зрения может быть установлен правильный критерий в определении художественной и идейной ценности графических фильм нашего времени, и только с этой точки зрения станет понятным, каков должен быть организационный и творческий путь советской графической фильмы.

«Сов. кино», 1934, № 10

МАРЦЕЛЛ ЯНКОВИЧ — венгерский режиссер и художник. Родился в 1941 году. Сразу же по окончании средней школы начал работать художником на будапештской мультипликационной студии «Паннония». Первая режиссерская работа, фильмы о Густаве,— серия из многих десятков картин, продолжающаяся до сего дня.

Основные мультфильмы: «Рождественская легенда» (1965), «Тенденции», «На крыльях мечты» (1968), «Открытие моста» (1969), «SOS» (1970), «Номер занят», «Вода жизни» (1971), полнометражный рисованный фильм «Витязь Янош» по одноименной поэме Шандора Пётефи (1973), «Передай дальше» (1973), «Сизиф» (1974), «Борьба» (1977), «Венгерские народные сказки» (1977—1978), «Маленький король Миклош» (1980), «Сын белой кобылицы» (1981).

Многие фильмы удостоены призов на международных кинофестивалях, в том числе фильм «Борьба» («Гран при» — «Золотая пальмовая ветвь» в Канне, 1977, и «Гран при» в Оберхаузене, 1978).

Лауреат премии имени Кошута.

Марцелл Янкович

Школа и стиль

Венгерскую школу рисованного кино в прошедшее десятилетие в основном характеризует обновление стиля— «классического» популярного стиля Уолта Диснея, его карикатуристического способа изображения. Те же ситуации разыгрывались с помощью более стилизованных, более простых фигур... Примером этого типа рисованного фильма может служить серия о Густаве, которую я, естественно, люблю — ведь треть ее была сделана мною. Но я убежден, что подлинное обновление станет возможным только в том случае, если нам удастся выйти за рамки узкого мира карикатуры в более поэтическое, философски более осмысленное содержание, обладающее более развитой формой художественного языка. У нас в Венгрии инициатором этого художественного способа изображения был Ковасnai.

В настоящий момент этим методом пытаются пользоваться уже многие. Вместо газетного юмора или «юмора кабаре» мы стремимся к юмористическому мышлению, вместо зубоскальства — к подлинному остроумию. Так мы намереваемся сломать господство карикатуры в рисованном фильме.

Конечно, поэтическое воплощение тоже может быть остроумным и развлекательным, но форма этого воплощения, его методы пока еще остаются неразведанными. Сейчас для меня жанр без поэзии пуст. «Витязь Янош» — в его единстве юмора и поэзии, сказки и философии — прекрасная возможность попытаться отработать язык современного рисованного фильма. <...>

Характерная черта венгерской мультипликации? Прежде всего — разнородность. У нас есть авторы, которые, работая вместе, не образуют какой-либо единой, слитной, отличающейся общим стилем группы, аналогичной существующим в других странах. <...> Мы делаем разные, совсем непохожие один на другой фильмы — от авторских, многосерийных и до рекламных. На каждом из этих жанров отчетливо сказывается индивидуальность авторского стиля...

Создавая небольшие авторские фильмы, я участвую в работе над многосерийными лентами. На моем счету полнометражный мультфильм «Витязь Янош». Все это фильмы очень разные и с точки зрения стиля. Вместе с тем я — неисправимый поклонник мини-фильма, несмотря на все ограничения подобной формы. Подчас зритель разочарован тем, что фильм оказался чересчур короток. Однако, на мой взгляд, мини-фильм — прежде всего визуальное искусство. Ведь уже в десятиминутной миниатюре нужно рассказать какую-то фабулу, в то время как еще более короткий фильм заставляет меня находить такие аудиовизуальные средства, что заключенные в них мысль и действие невозможно передать литературными приемами. Это увлекательнейшее занятие.

Мини-фильмы я всегда делаю сам. С первого до последнего кадра. В них существует только моя точка зрения. Иная картина в многосерийных лентах. Там взгляд меняется. Появляется своего рода общая точка зрения всего постановочного коллектива. В результате меняется и сам стиль. Впрочем, важен ведь не стиль режиссера, а стиль фильма. Экранизируя, скажем, народную сказку, которая будет показана по телевидению, я ставлю своей главной задачей создание такого графического мира, который лучше всего передает ее смысл. Вполне понятно, что в таком случае я обращаюсь к венгерским традициям, народным обычаям, фольклору и не буду во что бы то ни стало придерживаться своих излюбленных графических и стилистических приемов.

Скажу больше. Когда я снимал «Витязя Яноша», на мою работу большое влияние оказала «Желтая подводная лодка» — тогда наиболее современный полнометражный мультфильм. Его графика спровоцировала даже своеобразную моду, которой я увлекся. Решающую роль здесь сыграл тот факт, что авторы этого фильма во многом обращались к фольклору Севера, который можно было хоть в какой-то мере увязать с венгерским фольклором на рубеже столетия.

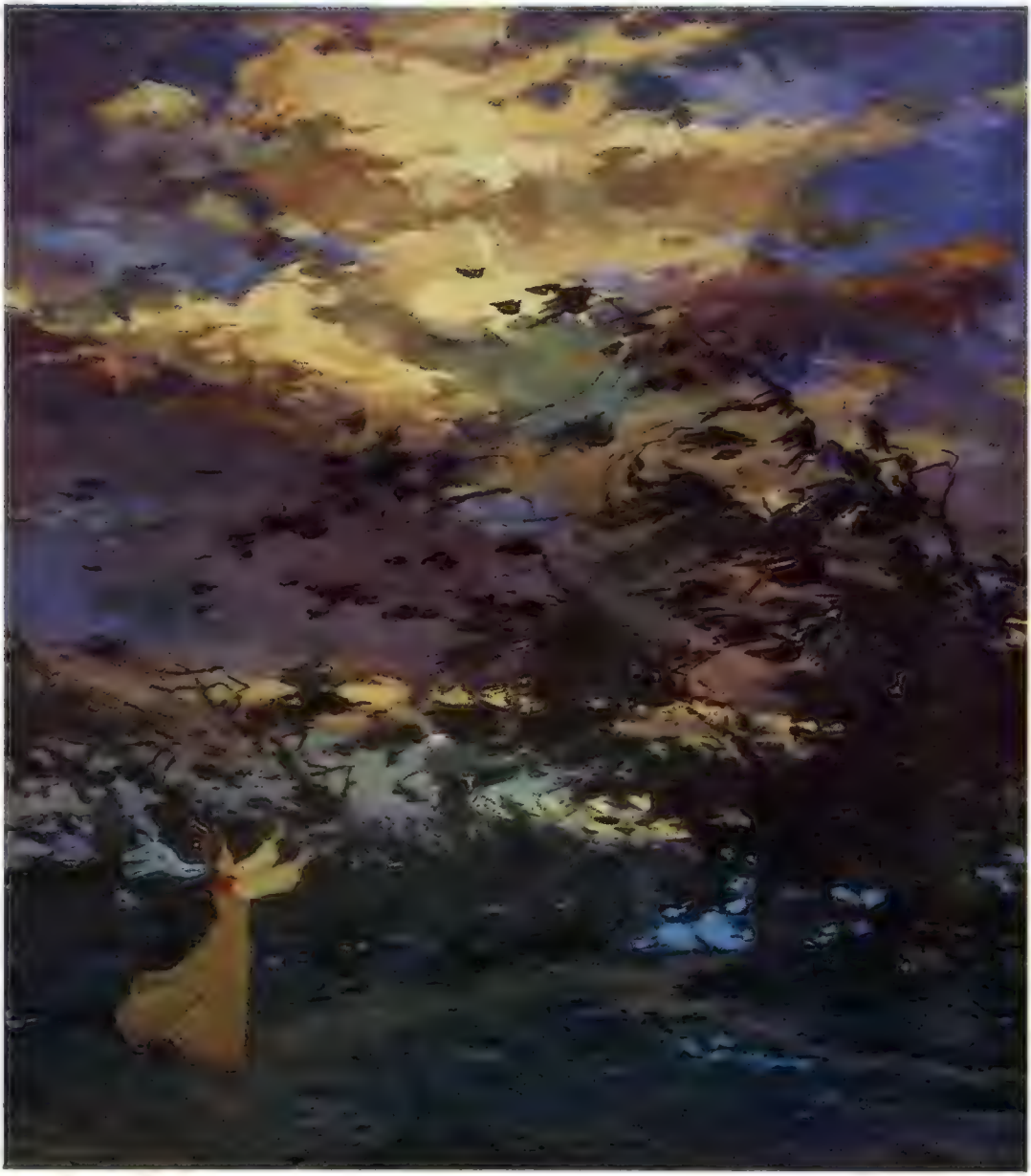
Я хочу сказать, что, обращаясь к пластическому богатству языка других эпох и охотно делая это, я прежде всего ищу пластические решения, адекватные теме.

«Анимафильм», 1979, № 2

ИЛЛЮСТРАЦИИ

Лев Атаманов

«Аленький
цветочек»



«Золотая
антилопа»

«Пастушка
и трубочист»

Лев Атаманов

«Велосипедист»

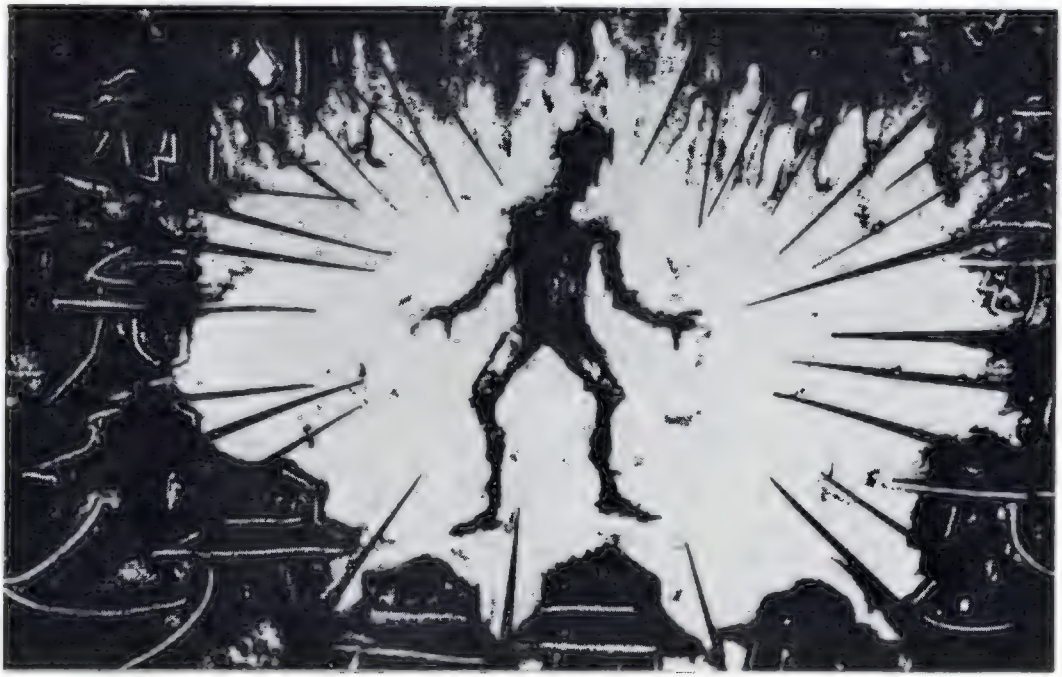
«Балерина
на корабле»

Александр Алексеев

«Нос» «Нос» «Мимоходом»

Эрнест Ансорж

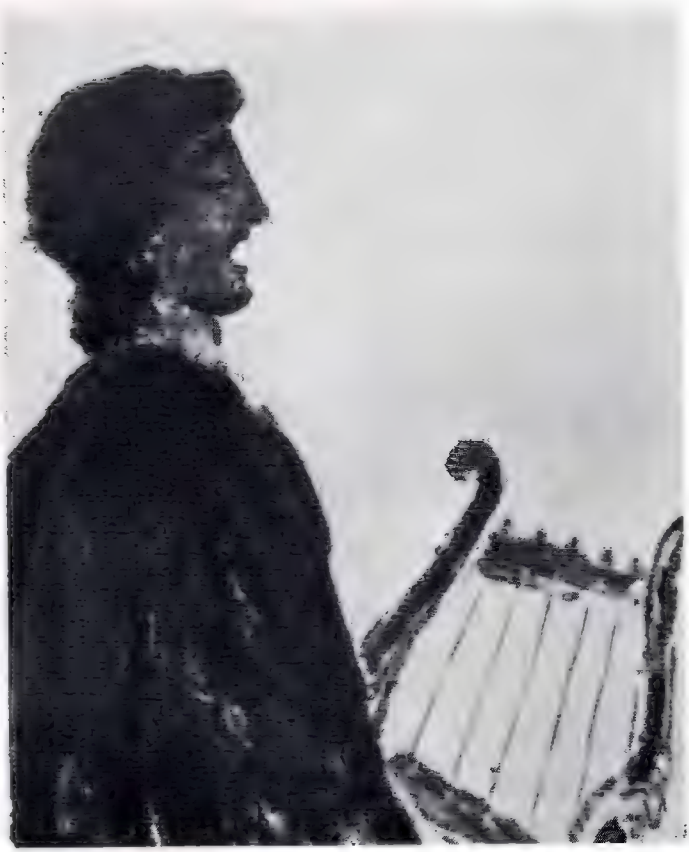
«Вороны» «Улыбка I и II» «Фантасматик»



Иржи Брдечка

«У лесочка
возле тяги»

«Метаморфеус»



Арнольд Буровс

«Сказка
о медяке»

«Пигмалион»

«Неразбериха»

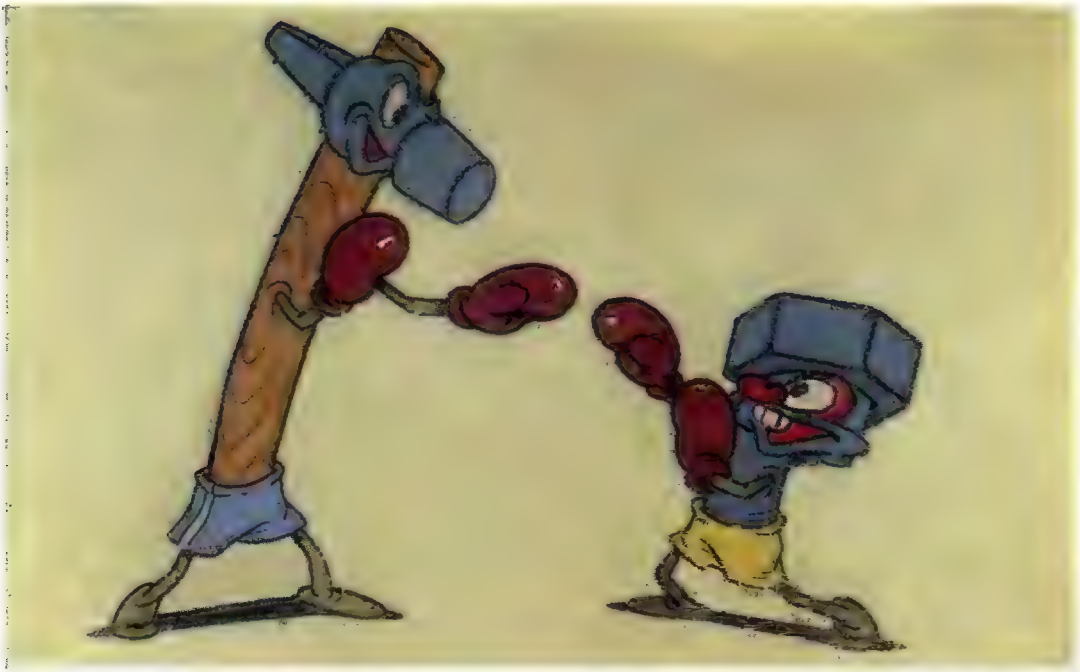
Арнольд Буровс

«Козетта»

«Соколик»

Вахтанг Бахтадзе

«Самоделкин-спортсмен»



«Три соседа»

«О мода, мода...»

«Еще раз о моде»

«Игра»

«Суррогат»

"Arts
gratia artis"

«Opera cordis»

Катя Георги

«Принцесса
на горошине»

«Веретено,
челнок и иголка»

Поль Гримо

«Алмаз» «Маленький солдат» «Пес-меломан»

Поль Гримо

«Голод мира»

«Король и птица»

«Король и птица»

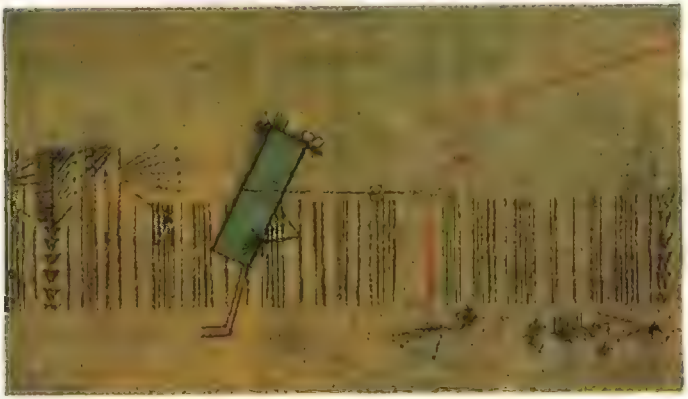
Ирина Гурвич

«Золотое яичко»

«Как жены
мужей продавали»

Тодор Динов

«Яблоко»



«Маргаритка»

«Изгнанный
из рая»

«Белоснежка
и семь гномов»

«Три поросенка»

«Пиноккио»

«Дамбо»

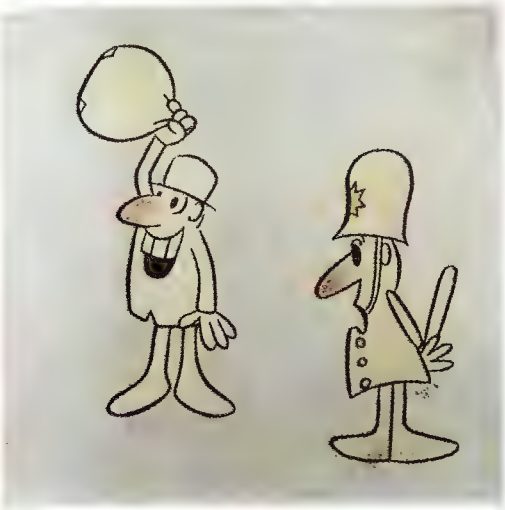
Уолт Дисней

«Бэмби»

«Книга джунглей»

Боривой Довникович

«Любопытство»

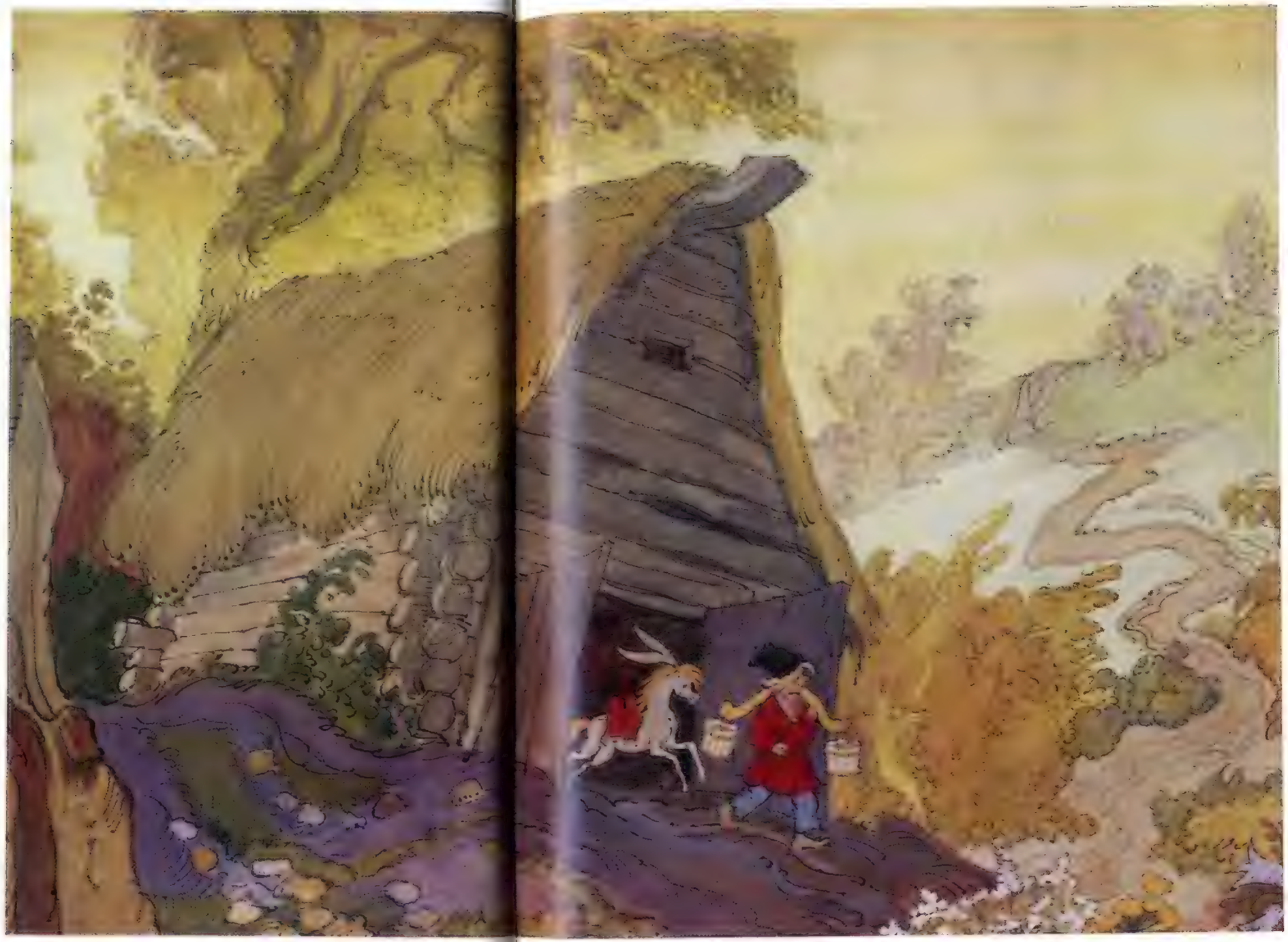


«Любители цветов»

«Пассажир второго класса»

Иван Иванов-Вано

«Конек-горбунок»



«В некотором царстве...»

«Левша»

«Времена года»

«Волшебное озеро»

«Дьяволица»

«Жизнь поэта»

«Дом в огне»

«Варежка»

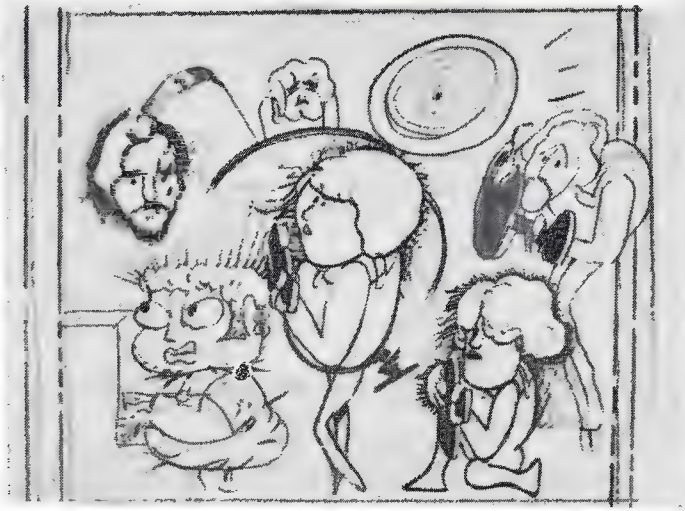
«Тайна третьей планеты»

«Шапокляк»

Дьердь Ковачнаи

«Монолог»

«Радостное ожидание»

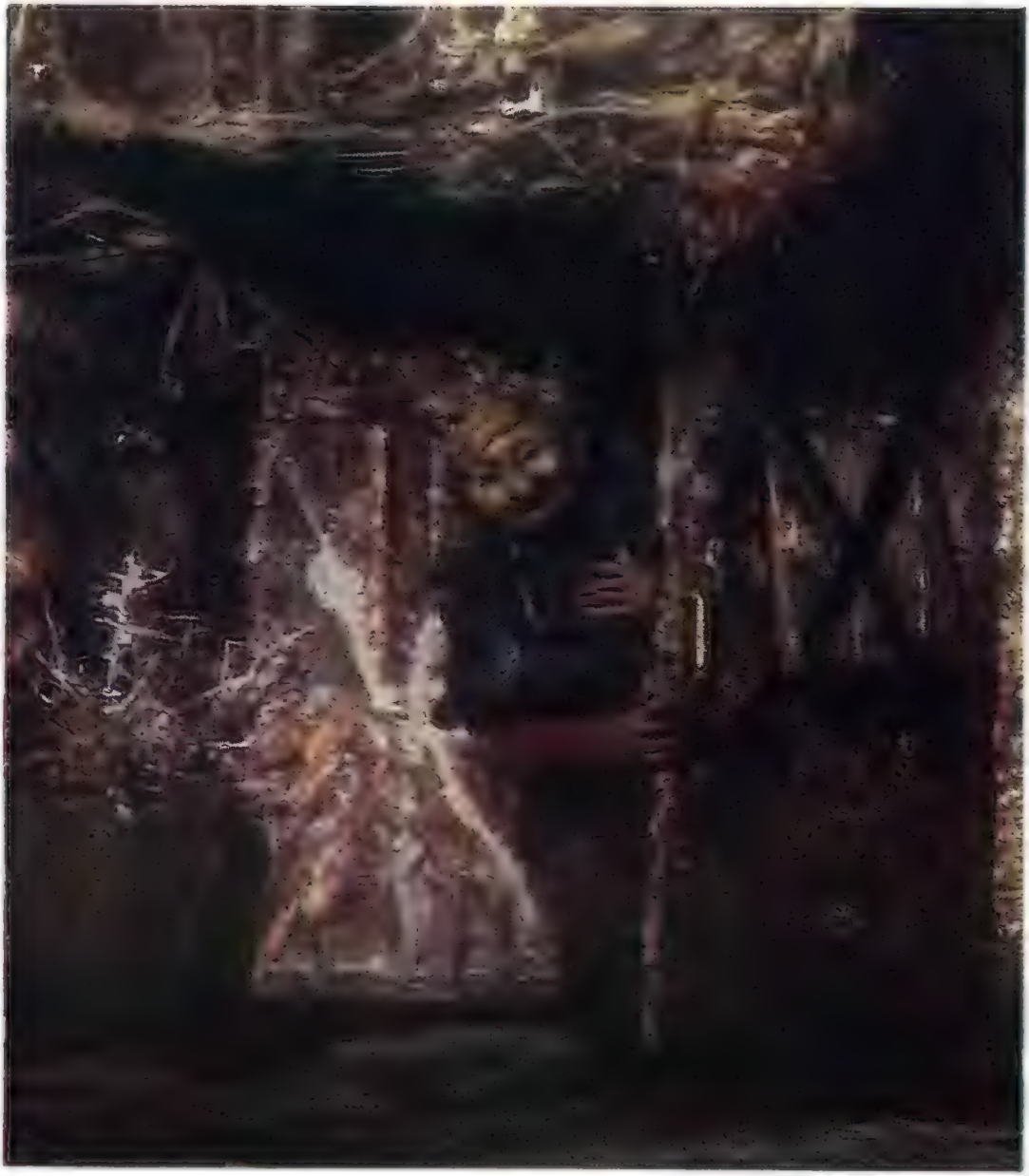


"Ça ira!"

«Двойной портрет»

Вадим Курчевский

«Мастер
из Кламси»



«Франтишек»

«Садко богатый»

«Пер Гюнт»

«Барышня
и виолончелист»

«Ноев ковчег»

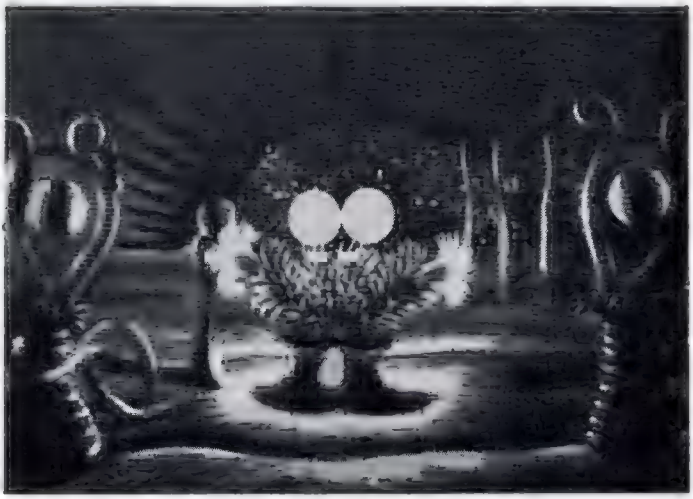
«Актер»

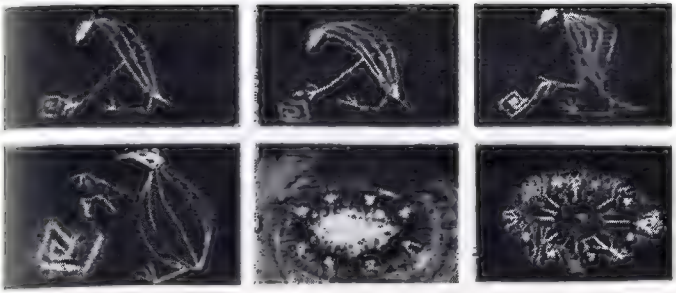
«Через Атлантику
на веслах»

Норман Мак-Ларен

«Тогда и сейчас»

«Фантазия»





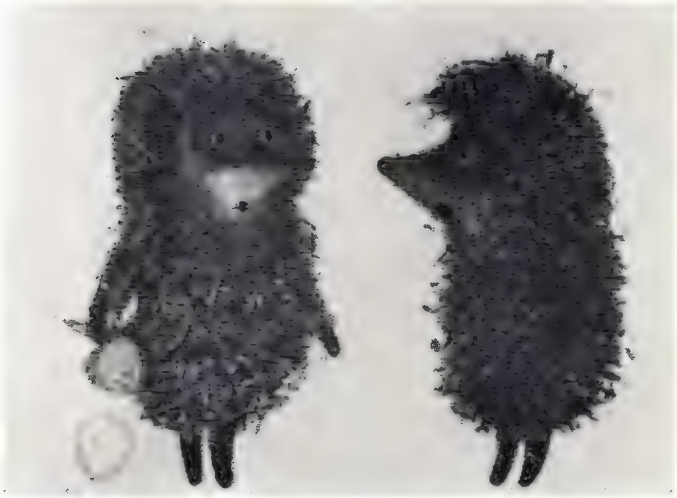
«Блинкити Бленк»

«Дрозд»

«Па-де-де»

«Лиса и заяц»

«Цапля и журавль»



«Ежик в тумане»
(эскизы к фильму)

«Рассеянный Джованни»

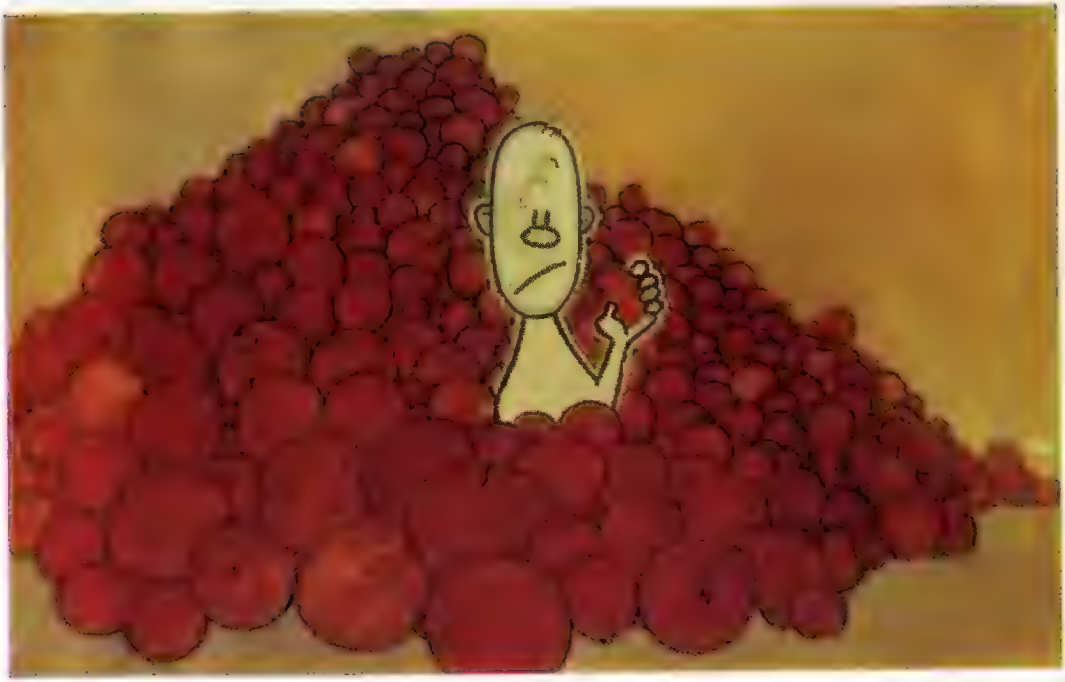
«Чудо»

«Полигон»

«Краткая история»

"Homo sapiens"

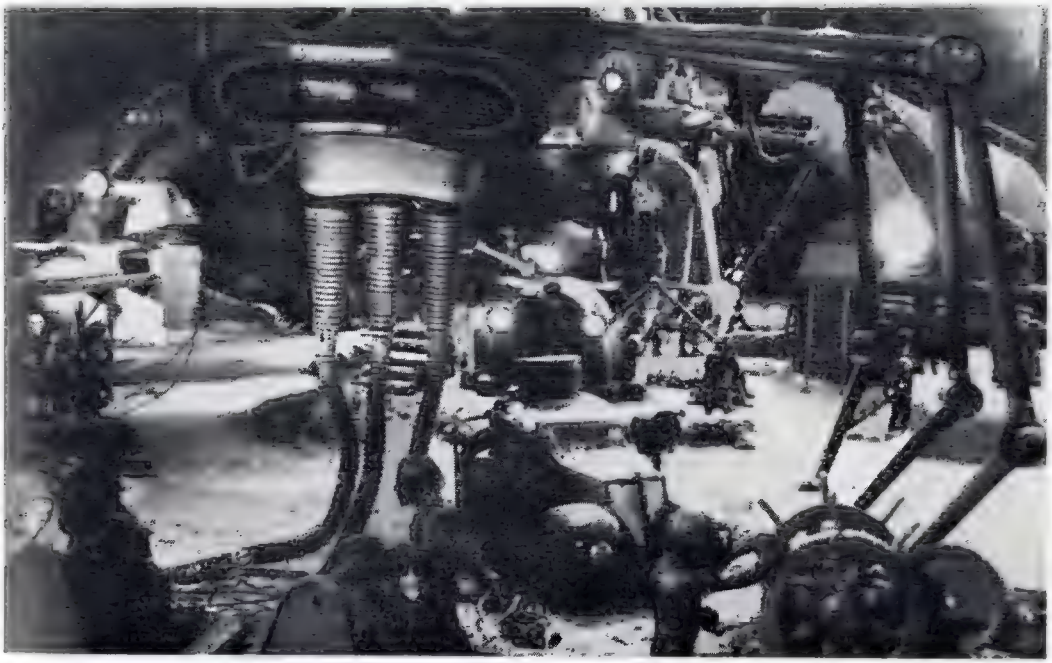
«Три яблока»



Александр Птушко

«Новый Гулливер»

«Новый Гулливер». Король



Александр Птушко

«Новый Гулливер».
Шеф полиции

«Золотой ключик»

Рейн Раамат

«Жар-птица»

«Стрелок»

Рейн Раамат

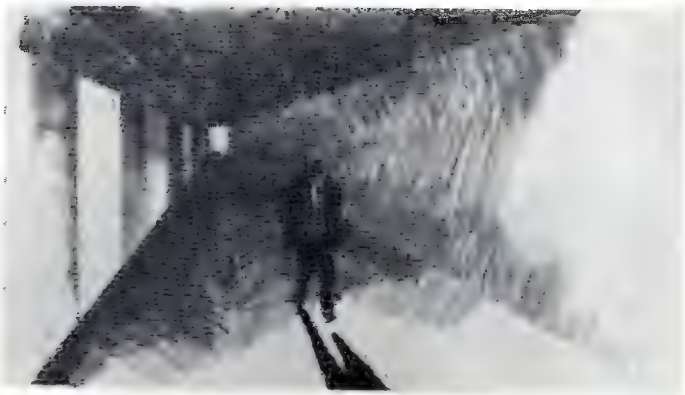
«Поле»

«Большой Тылль»

«Приключения
принца Ахмеда»

«Приключения
принца Ахмеда»

Рауль Сервэ



«Гольдфрам»

«Операция — X-70»

«Пегас»

Николай Серебряков

«Я жду птенца» «Разлученные» «Клубок»

Борис Степанцев

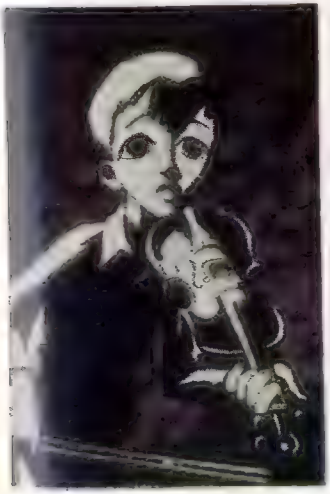
«Окно»

«Малыш
и Карлсон»

«Карлсон вернулся»

«Скрипка пионера»

«Почему ослик заупрямился»



«Шпаличек»

«Похождения бравого солдата Швейка»

«Рука»

«Сон
в летнюю ночь»

Йон Труйка

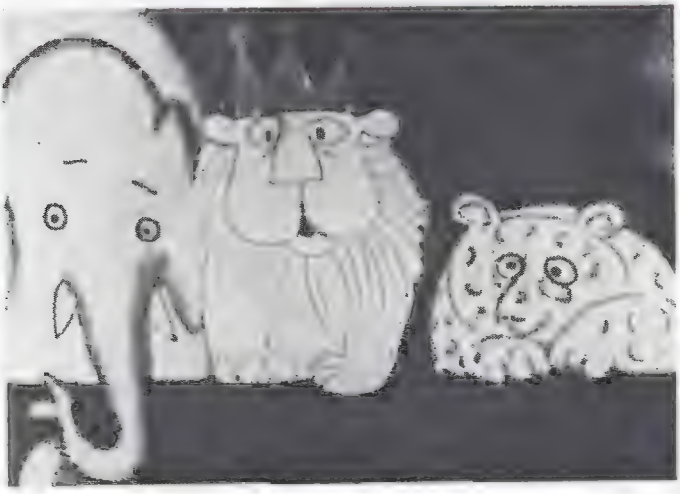
«Идальго»

«Идальго» «Маяк» «Карнавал»

Джон Хабли

«О людях
и демонах»

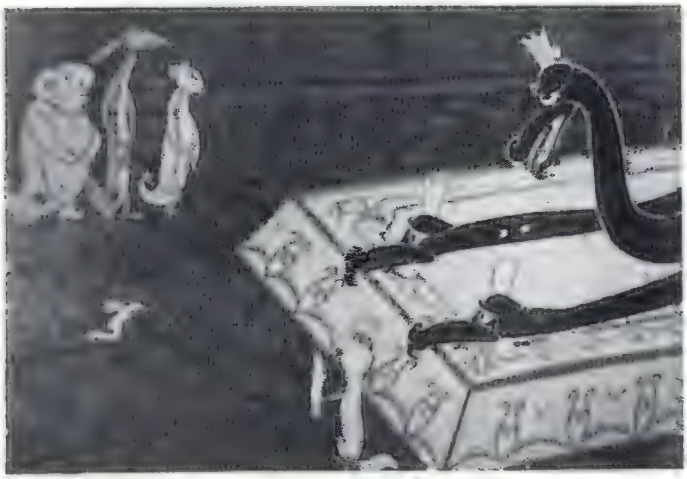
«О звездах
и людях»



«Кокаболи»

«Каждый ездит
на карусели»

Амен Хайдаров



«Почему у ласточки хвост рожками»

«Солнечный зайчик»

«Аксак-кулан»

Джон Халас

«Оркестр
с пальмами»

«Автомания 2000»

Джон Халас

«Три мушкетера»

«Дети и машины»

Федор Хитрук

«Топтыжка»

«История одного преступления»

«Фильм,
фильм, фильм!»

«Человек в рамке»

Николай Ходатаев

«Даешь хороший лавком!»

«Китай в огне»

«Органчик»

«Стеклянная гармоника»

«Стеклянная гармоника»

«Бабочка»

«Чудеса в решете»

«В мире басен»

«Дом, который построил Джек»

Михаил Цехановский

«Лиса,
бобер и другие»

«Почта»

«Сказка о попе
и о работнике его Балде»
(эпизод «Базар»)

Марцелл Янкович

«Витязь Янош»

Мудрость вымысла: Мастера мультипликации
М 89 о себе и своем искусстве / Сост. и авт. вступ. статьи С. В. Асенин.— М.: Искусство, 1983.— 207 с., ил., 40 л.

Эта книга — своего рода антология высказываний, статей и интервью известных советских и зарубежных мастеров мультипликации о различных тенденциях и направлениях, о перспективах мировой мультипликации, о своем творчестве. В издании воспроизведены цветные и тоновые кадры из фильмов, рисунки, эскизы, характеризующие стилевые направления и школы современной рисованной и кукольной мультипликации; оно снабжено биофильмографическими справками и фотопортретами авторов публикуемых материалов. Предназначено для всех, кто любит мультипликацию.

М $\frac{4910020000\text{-}093}{025(01)\text{-}83}$ 66-82

ББК 85.59
778С

Мудрость вымысла

Составитель
Сергей Владимирович Асенин

Сборник

Редактор **И. В. Беленький.** Художник **Е. Г. Клодт.** Художественный редактор **Г. К. Александров.** Технический редактор **Н. И. Новожилова.** Корректоры **В. П. Акулинина и М. Л. Лебедева.**

И. Б. № 1909
Сдано в набор 04.06.82. Подписано к печати 09.03.83. А08103. Формат издания 70×90¹/₁₆. Бумага типографская № 1 и мелованная. Гарнитура литературная. Высокая печать. Усл. п. л. 21,06. Уч.изд. л. 20,605. Изд. № 15241. Тираж 25 000. Заказ 385. Цена 2 р. 70 к. Издательство «Искусство». 103009 Москва, Собиновский пер., 3. Московская типография № 5 Союзполиграфпрома при Государственном комитете СССР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. Москва, Мало-Московская, 21.